வளையப் பந்தாட்டம்



எஸ். நவராஜ் செல்லையா M.A; D.P.E.

தேசிய விருது பெற்ற நூலாசிரியர்



ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்

10, ரெங்கநாதன் தெரு.

தியாகராய நகர், சென்னை - 600 017

முதற் பதிப்பு : அக்டோபர் 1977

விலை ரூ. 2-50

நண்பர்கள் அச்சகம்
சென்னை-600018



காணிக்கை



அகில இந்திய வளையப் பந்தாட்டக் கழகத்தின்

தலைவர்

ஜனாப் சங்கு ஹாஜி சையத் அப்துல்காதர்

P. இராமமூர்த்தி

செயலாளர்

தமிழ்நாடு வளையப் பந்தாட்டக் கழகம்

சென்னை-78

வளையப் பந்தாட்டத்திற்கென்று தமிழில் வருகின்ற முதல் நூல் இது. இந்நூலை எழுதி வெளியிடும் பெரும் பொறுப்பினை ஏற்றுக்கொண்டு இனிதே வெற்றிகரமாக முடித்திருக்கின்றார் திரு. நவராஜ் செல்லையா அவர்கள்.

வேறுபல விளையாட்டுத் துறை நூல்களையும் எழுதி யுள்ள ஆசிரியரின் அடுத்துவரும் அரிய பணியே இந்நூல்.

இந் நூலிலுள்ள விதிகளின்படிதான் மாநில தேசிய வளையப்பந்தாட்டப் போட்டிகள் நடப்பதால், பள்ளிகளிலும் கல்லூரிகளிலும் இந் நூலைப் பின்பற்றி பெரிதும் பயன் பெற வேண்டுகிறேன்.

ஆசிரியரின் முயற்சிகள் மேலும் சிறக்க வாழ்த்துகிறேன்.

சென்னை-78 — அன்பன்

12-10-77 — P. இராமமூர்த்தி

முன்னுரை

விளையாட்டுக்களின் வரிசைகளில் பல ஒரு தனி நூலாக வருகிறது வளையப் பந்தாட்டம் எனும் நூல்.

விளையாட்டுக்களின் வரலாறு பற்றி தினமணி சுடர் இதழுக்காக எழுதிக்கொண்டு வந்த நாட்களில், வளையப் பந்தாட்டம் பற்றியும் எழுத வேண்டுமென்று விரும்பினேன். முனைந்தேன்.

முயற்சி மொட்டிலேயே நின்றுபோனது. எந்த நூலிலும் இது பற்றிய விவரமான குறிப்புக்கள் இல்லாது போனதே காரணம். என்றாலும் என் ஆர்வமும் தேடும் பணியும் குறைந்து போகாமல், உள் மனதுக்குள்ளே கொழுந்துவிட்டு எரிந்து கொண்டிருந்தது.

ஒரு நூலில், வளையப் பந்தாட்டம் என்பது டென்னிஸ் கோயட்ஸ் என்ற இரு ஆட்டங்களின் இணைப்புதான் என்ற ஓர் வரியைப் படிக்க நேர்ந்தபோது, சிந்தையில் தேங்கிக்கிடந்த ஆர்வ நினைவுகள் சிலிர்ந்தெழுந்து நின்றன.

அவற்றைத் தொடர்ந்து, பல வாரங்கள், பல நூலகங்களுக்குப் படையெடுத்து, தேடிப்பிடித்து, தேனீ மலர் தோறும் சென்று தேனெடுப்பது போல சேர்த்துக் கூடாகக்கொண்டு வந்து, உங்களிடம் நூலாகப் படைத்திருக்கிறேன்.

எனது நோக்கம் பெரிது முயற்சியும் அவ்வாறுதான். எந்த அளவுக்கு இந்த ஆட்டத்தின் வரலாற்றுச்சுருக்கத்தை விவரமாக உங்களுக்குக் கொடுத்திருக்கிறேன் என்பதை வாசகர்களாகிய உங்களிடமே விட்டுவிடுகிறேன்.

இந்நூலை எழுதும்போது, அவ்வப்போது அறிவுரைகள் நல்கி, உற்சாகப்படுத்தி எழுத உதவிய அகில இந்திய வளையப் பந்தாட்டக் கழகத் தலைவர் ஜனாப் சங்கு ஹாஜி சையத் அப்துல் காதர் அவர்களுக்கு என் அன்பார்ந்த நன்றியை தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

வளையப் பந்தாட்டம் தோன்றிய காலத்திலிருந்து வந்த விதிமுறைகளைத்தான் இன்றும் நாம் பின்பற்றி ஆடி வருகிறோம். ஆட்டம் இப்பொழுது வேகமான ஆட்டமாக

(Fast Game) மாறி வந்திருப்பதால், அதற்கேற்றவாறு விதிகளும் மாறிக்கொண்டுதான் வந்திருக்கின்றன.

ஆகவே, புதிய விதிகளை ஆட்டக்காரர்கள் ஏற்றுக் கொண்டால்தான், மாநில அளவிலே, தேசிய அளவிலே போட்டிக்குப் பங்குபெற முடியும். இந்தக் கருத்தினைக் கொண்டு நண்பர் திரு. இராமமூர்த்தி அவர்களிடம் அணுகியபோது, புதிய விதிமுறைகள் பற்றிய விளக்கங்களை மிகவும் அன்புடன் விவரித்து உதவினார்கள். இந்த நேரத்தில் அவரது அன்புக்கும் ஆதரவான உதவிக்கும் என் அன்பினைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

1965ம் ஆண்டு அகில இந்திய வளையப் பந்தாட்டக்கழகம் உருவாகி, இதுவரை 5 தேசிய அளவு போட்டிகள் நடை பெற்றிருக்கின்றன. தமிழக மாநிலப் போட்டிகளும் ஐந்து முறை வெற்றிகரமாக நடத்தப்பெற்றிருக்கின்றன. இத் தகைய அரிய சாதனையை ஜனுப் சங்து அவர்களும், P. இராமமூர்த்தி அவர்களும் செய்து, வளையப்பந்தாட்ட வளர்ச்சிக்கு உறுதுணையாக வந்திருக்கிறார்கள்.

பள்ளிகளில் மாணவ மாணவிகள் பெரிதும் விரும்பி விளையாடுகின்ற வளையப் பந்தாட்டம், மேலும் சிறப்புறும் வளர்ச்சியடையும் வடிவம் பெற்று வருகிறது.

எல்லோரும் விரும்பி ஆடுகின்ற எளிய இனிய ஆட்டமான வளையப் பந்தாட்டத்தை, நாடிச் சென்று விளையாடிப் பயன்பெற இந் நூல் உதவும் என்ற நம்பிக்கையில் உங்கள் கையில் அளிக்கிறேன்.

எமது நூல்களை ஆதரித்து அன்பு காட்டும் அனைவருக்கும் என் இனிய வணக்கங்களைப் படைக்கிறேன்.

அழகுற அச்சிட்டு உதவிய திரு. மணி அவர்களுக்கும், ஆக்க பூர்வமான உதவிகளை அளித்து வரும் திரு சாக்ரடீஸ் அவர்களுக்கும் என் அன்பு நன்றி!

ஞானமலர் இல்லம்
சென்னை–17

எஸ். நவராஜ் செல்லையா

விளையாட்டுக்கள் வரிசை

1. கால் பந்தாட்டம்
2. கைப் பந்தாட்டம்
3. கூடைப் பந்தாட்டம்
4. வளைகோல் பந்தாட்டம்
5. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்
6. கேரம் விளையாடுவது எப்படி?
7. சதுரங்கம் விளையாடுவது எப்படி ?
8. வளையப் பந்தாட்டம்
9. கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்

ஓட்டப்பந்தயத் துறை

10. ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை (தேசிய விருது பெற்ற நூல்)
11. நீங்களும் ஒலிம்பிக் வீரராகலாம்
12. விளையாட்டு விழா நடத்துவது எப்படி?

விளையாட்டுத் துறையில் பொது அறிவு நூல்கள்

13. விளையாட்டுக்களின் விதிகள்
14. விளையாட்டுக்களின் வரலாறும் - வழிமுறைகளும்
15. விளையாட்டுக்களின் கதைகள் (பாகம் 1)
16. விளையாட்டுக்களின் கதைகள் (பாகம் 2)
17. விளையாட்டு விருந்து
18. விளையாட்டுக்களில் வினாடி வினா விடை
19. விளையாட்டுக்களில் விநோதங்கள்
20. விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி ?
21. பாதுகாப்புக் கல்வி

உடற் பயிற்சித் துறை

22. பயன் தரும் யோகாசனப் பயிற்சிகள்
23. நீங்களும் உடலழகு பெறலாம்.
24. பெண்களும் பேரழகு பெறலாம்
25. உடலழகுப் பயிற்சி முறைகள்
26. தொந்தியைக் குறைக்க சுலபமான வழிகள்
27. எதற்காக உடற்பயிற்சி செய்கிறோம்?

கதைகள்

28. நல்ல கதைகள் (பாகம் 1)
29. நல்ல கதைகள் (பாகம் 2)
30. நல்ல கதைகள் (பாகம் 3)

நாடகம்

31. நல்ல நாடகங்கள்
32. மாணவர்க்கேற்ற மேடை நாடகங்கள்

கவிதை

33. செங்கரும்பு

வளையப் பந்தாட்டத்தின் வரலாற்றுக் குறிப்பும் சிறப்பும்



விரலாற்றுக்குள்ளே!



1. வளையப் பந்தாட்டத்தின் வரலாறு

உருவும் திருவும்

காண்பவர்களைக் கவர்ந்திழுக்கின்ற கவின்மிகு ஆட்டம்; கட்டுக்கடங்காத ஆவலுடன் விளையாட வருகின்றவர்களுக்கு மிக எளிதாகக் கைவரும் ஆட்டம்; கட்டுடல் உள்ளவர்கள் மட்டுமே ஆடமுடியும் என்றில்லாமல், இளமை முதுமை என்ற பாகுபாடின்றி எல்லா வயதினரும் இனிமையோடு பங்கேற்று மகிழ்கின்ற ஆட்டம்; ஏழை எளியவர், செல்வர் செல்வாக்கு மிக்கவர்கள் என்றில்லாமல். எல்லார்க்கும் ஏற்றதொரு நிலையினை உருவாக்கித் தரும் ஆட்டம் என்று ஒன்று உண்டென்றால், அது வளையப் பந்தாட்டம் தான்.

இரண்டு கம்பங்கள், ஒரு வலை, ஒரு ரப்பரால் ஆன வளையம். விளையாட ஒரு சிறு ஆடுகளம். விளையாடத் துடிக்கின்றவர்களுக்குத் தேவைகள் இவைபோல் விரைவில் முடிந்துவிடுகின்றன. 'விரும்பிய இடத்திலே விளையாடலாம். விரும்புபவர்கள் அனைவரும் விரைவில் இப்பொருட்களைப் பெறலாம்' என்ற அளவுக்கு மிக எளிமையான ஆட்டம். அதே நேரத்தில் வளமையான ஆட்டம்.

நிலத்தின் மேல் வாழ்ந்தவர்கள் மட்டும் ஆடி மகிழ்ந்த ஆட்டம் என்ற பெருமை மட்டுமன்றி, நீர் மேல் பயணம் செய்த (கப்பல் பயணம்) பயணிகளுக்குப் பயன்களைத் தந்ததோடு, பேரின்பம் விளைக்கின்ற ஆட்டமாகவும் வளையப் பந்தாட்டம் விளங்கி வந்திருக்கிறது.

இத்தகைய பெருமை படைத்த விளையாட்டின் வரலாறு பற்றி ஆராய்வோமானால், மிகப் பழங்கால ஆட்டம் என்று இதைச் சொல்லிவிட முடியாது. 19ம் நூற்றுண்டில் பிறந்தது என்பதைவிட, 19ம் நூற்றுண்டில் உருவான ஆட்டம் என்று சொல்வதே பொருந்தும்.

உருவான ஆட்டம் என்ருல், இது கூடைப் பந்தாட்டம் கைப்பந்தாட்டம் போல் ஒருவரால் கண்டுபிடிக்கப்பட்ட ஆட்டம் என்ற பெருமைக்கு உட்பட்டதல்ல என்பது சொல்லாமலேயே விளங்கும். கடலோரத்தில் மணற்பரப்பு எப்படி வந்ததென்ருல், காலங்காலமாக இருந்த பாறைகள் காலத்தின் கையால் பொடிபட்டு, அதாவது மழை, புயல், வெப்பம் போன்ற தாக்குதலால் பாறைகள் பொடியாகிப் போனதுதான் என்று பூமியியல் வல்லுநர்கள் விவரிப்பது போலவே, வளையப் பந்தாட்டமும் காலங்காலமாக ஒன்றிலிருந்து மாறி மாறி, மற்ருென்றுடன் மருவி மருவி மாறுபட்டுத் திரிந்து, பிரிந்து பிறகு வளையப் பந்தாட்டமாகப் பிறந்து வந்திருக்கிறது என்பதே பொருந்தும்.

அப்படியானுல், இதன் ஆரம்பகாலந்தான் என்ன என்ருல், ஒரு முறையான வரலாருக விளையாட்டுத் துறையில் உருவான ஒலிம்பிக் பந்தயங்களை நடத்தி, உலக வரலாற்றில் உன்னத இடத்தை வகித்துவந்த கிரேக்க இனத்தையே சாரும்.

ஆயிரக்கணக்கான ஆண்டுகள் ஒலிம்பிக் பந்தயப் கிரேக்கர்களால் நடத்தப் பெற்றது. கிரேக்கர்கள் மட்டுமே பங்குபெறலாம் என்ற முக்கியமான அவர்களின் விதிமுறை

ரோமானியர்களிடம் கிரேக்கம் அடிமையானபோது, மாறிப் போய்விட்டது. ரோமானியர்களும் ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் பங்குபெற்றனர். அத்துடன் நில்லாது, ரோம்சாம்ராஜ்யத்தை ஆண்ட நீரோமன்னன் நிகழ்த்திய ஒலிம்பிக் ஊழல் நிகழ்ச்சிக்குப்பிறகு, பந்தயங்கள் பெருமை இழந்து, பூசலுக்கும் ஏசலுக்கும் இடம் தரும் சந்தைக் களமாக மாறி வீழ்ந்தன.

தட்டுப்பட்டத் தட்டு

எல்லாவற்றிற்கும் உச்சக்கட்டமாக, முதலாம் தியோடசிஸ் என்ற ரோம் நாட்டு மன்னன் கி. பி. 394ம் ஆண்டு, ஒலிம்பிக் பந்தயங்களை ஒரு முடிவுக்குக் கொண்டு வந்ததுமல்லாமல், மூடியே விட்டான். ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் அழிந்தன. ஒழிந்தன. வேரோடு அழிந்து மறைந்தன. ஆனாலும் மக்கள் மனதிலிருந்து நீறுபூத்த நெருப்பாக புகைந்துகொண்டுதான் இருந்தன.*

ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் மிகவும் புகழ்பெற்ற நிகழ்ச்சியாக விளங்கியது தட்டெறியும் போட்டி தான் (Discus). தட்டெறியும் போட்டியில் வெற்றி பெறும் வீரனையே சிறந்த வீரன் என்று போற்றிப் புகழ்ந்த வரலாறும் உண்டு. ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் சின்னமும் தட்டெறியும் வீரன் நிற்பது போல்தான். ஆகவே, தட்டெறியும் நிகழ்ச்சியானது. விளையாட்டுக்களில் ஆர்வமும் ஆசையும் நிறைந்துள்ள ரசிகர்களின் மத்தியிலே சிறந்த ஓர் இடத்தைப் பெற்றிருந்ததுதான்.

வளையப் பந்தாட்டத்திற்கும், ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் தட்டெறியும் நிகழ்ச்சிக்கும் என்ன சம்பந்தம் உண்டு

* ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை எனும் எனது நூலில் விளக்கம் காணலாம்.

என்றால், அந்தத் தட்டுதான் ஒரு அரிய கற்பனையை மக்கள் மனதிலே தோற்றுவித்திருந்தது என்பதை குறிக்கத்தான் மேலே கூறிய நிகழ்ச்சிகளை விவரித்தோம்.

தட்டெறியும் நிகழ்ச்சிதான் எங்கும் நடக்கவில்லை யென்றாலும், அதுபோன்று, ஒரு பொருளை எடுத்து விட்டெறியும் ஆசை எவரையும் விட்டபாடில்லை. அந்த அடிப்படை நினைவிலிருந்தே நமது வளையப் பந்தாட்டத்தின் வரலாறு ஆரம்பித்து, குதிரைக்கு காலின் குளம்புகளில் லாடம் கட்டத் தொடங்கிய காலத்திலிருந்து தொடங்கு கிறது என்றால், அதுதான் உண்மை என்றும் கூறலாம்.

குதிரைகளுக்கு லாடம் கட்டும் பழக்கம் கிறிஸ்துவின் சகாப்தம் தொடங்கியதற்குப் பிறகு என்றுதான் வரலாறு கூறுகிறதேதவிர, குறிப்பிட்டு ஒரு காலத்தைசுட்டிக் காட்ட இயலாமல் தொடர்ந்து செல்கிறது.

குதிரைக்கு லாடம்

கிறிஸ்துவ சகாப்தம் தொடங்கிய சிறிது காலத்திற்குப் பிறகு, குதிரைகளின் குளம்புகளுக்கு லாடம் கட்டும் பழக்கம் கிரேக்க நாட்டு சேனைகள், ரோம் நாட்டு சேனைகள் மற்றும் வேறுபல நாடுகளிலிருந்தும் தொடர்ந்தது.

சந்தோஷமான சவாரிக்குப், வீர விளையாட்டான வேட்டைக்கும், மற்றும் சாகச வேலைகளுக்கும் பயன்படுத் தப்பட்ட குதிரைகள், பின்னர் இராணுவத்திற்கும் சண்டைக்கும் தேவைப்பட்ட சாமான்களை ஏற்றிச்செல்லும் தளவாட வண்டிகளையும் இழுத்துச் செல்லப் பயன்படுத்தப் பட்டன. ஆரம்ப நாட்களில், அதாவது தளவாட வண்டிகளை இழுத்துச் செல்லப் பயன்படுத்துவதற்கு முன்னரே

குதிரைகளின் குளம்புகளுக்கு லாடம் கட்ட வேண்டிய தேவை இல்லாமல் தான் இருந்தது.

போர்க்களத்தில் சவாரிக்கும் போர்க்களத்தைக் கடந்திடவும் குதிரைகளே அதிகமாகப்பயன்பட்டன. காடுகளுக்கு இடையிலும், மலைகளில் ஏறியும், பள்ளத்தாக்குகளில் கடந்தும், சேறு, சகதி, பாறை, பனி, கல் முள் என்று பாராது கஷ்டப்பட்டு பாரவண்டிகளை இழுத்துச் செல்லும் குதிரைகளின் குளம்புகள், கடினமான உழைப்பின் காரணமாகப் புண்ணாகிப் போயின.

புண்ணான குதிரைகள் பண்ணும் சண்டித்தனத்தால், இராணுவத்தினர் செய்வதறியாது திகைத்தனர். குதிரைகளின் குளம்புகளில் ரணம் வராது பாதுகாத்தால் தான், மேற்கொண்டு போர்க்களபயணத்தை சுலபமாக்கிட முடியும் என்ற ஓர் சூழ்நிலைக்கும் ஆளாயினர். அதற்காக குதிரைக் குளம்புகளில் உள்ள வளைவினைப் போலவே, இரும்புத் துண்டுகளை வளைத்து குளம்புகளுக்கு லாடம் கட்டினார்கள்.

நடையும் ஓட்டமும் மிகுதியாகப் போனதின் காரணமாக, குதிரைகளின் லாடங்கள் தேய்ந்து போயின. தேய்ந்த லாடங்களைக் கழற்றித் தூக்கி எறிந்து விட்டு, புதிய லாடங்களை குளம்புகளில் கட்டினர் இராணுவத்தினர். வேண்டாத பொருட்கள் வீசி யெறியப்படுவது இயற்கை தானே! அதுபோலவே, குதிரையின் பழைய லாடங்களும் அவர்களால் தூக்கி வீசப்பட்டன.

ஒருவருக்கு உதவாதது, இன்னொருவருக்கு உதவும் என்பது உலகத்தின் நியதிதானே! வேண்டாம் என்று இராணுவத்தினர் வீசி யெறிந்த லாடங்களை விரும்பிப் பொறுக்கிக்கொண்டனர் ஒரு சிலர்! அந்த ஒரு சிலர் யார் என்று நினைக்கின்றீர்கள்! இராணுவத்தினர் தங்கியிருக்கும் கூடாரங்களை அமைத்துக் காக்கும் உதவியாளர்கள் தான். (Camp Followers)

கூடார உதவியாளர்கள் கொண்டாட்டம்

கடுமையாக உழைத்த நேரம் போக, தங்களுக்குக் கிடைக்கும் ஓய்வு நேரத்தை உல்லாசமாக, சந்தோஷமாகப் போக்க உதவியாளர்கள் விரும்பினார்கள். 'எல்லோரையும் ஏக நேரத்தில் சந்தோஷமாக்க வல்லதும், சாமர்த்தியத்தை அளிக்க வல்லதுமானவை விளையாட்டுக்கள்தான்' என்றும் அவர்கள தெரிந்து வைத்திருந்தனர். இராணுவத்தினர் கூடாரமிட்டுத் தங்கியிருக்கும் பகுதியோ காட்டுப் பகுதி யாகும். அங்கே, விளையாடுவதற்குத் தேவையான விளை யாட்டுப் பொருட்களை அவர்களால் எப்படி பெற முடியும்? ஆகவே, கிடைத்ததை வைத்துக் கொண்டு, விளையாட விரும்பினார்கள்.

குதிரை லாடங்கள் முக்கால் வட்டமாகத் தோற்ற மளிக்கும் என்பது உங்களுக்குத் தெரியும். அந்த முக்கால் வட்டமான லாடத்தைப் பார்த்ததும், அந்த உதவியாளர் களுக்கு, ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் பயன்படுத்தப்பட்ட (Disc) தட்டுதான் உடனே நினைவுக்கு வந்தது போலும். தங்களை யெல்லாம் தட்டெறியும் வீரர்களாக நினைத்ததோடு அல்லாமல், அப்படியே பாவித்தும் பரவசமடைந்தார்கள். ஓயிலாக நின்று பார்த்துக் கொண்டு பெருமை கொண் டார்கள்.

தேய்ந்துபோன லாடத்தை ஒரு கையில் வைத்து,சுற்றிச் சுழற்றித் தூக்கியெறிந்தார்கள். தூக்கி வைத்துக் கொண்டு சுற்றும் பாவனையில் மகிழ்ந்து, பிறகு தூரமாகத் தூக்கி யெறியவும் தலைப்பட்டார்கள். ஆளுக்கு ஆள் எறியத் தொடங்கியதும், அதிக தூரம் எறிவது யார் என்றபோட்டி மயமான சூழ்நிலையும் பிறந்தது போலும்.

அதிக தூரம் தூக்கி யெறிந்தவரே வெற்றி பெற்றவர் என்ற விதியுடன் தூக்கி யெறிந்துவிட்டு, தூரமாய் போன, தேய்ந்த லாடத்தைத் தேடித் திரியும் நிலைமையும் அவர்

களுக்கு அடிக்கடி உண்டாகி விட்டது. “இது சிறியதாக இருப்பதால்தானே கண்ணுக்குத் தெரியாமற் போகிறது. பெரிய தட்டாக (Discus) எறிய இன்பமாக இருக்குமே’ என்றும் எண்ணினார்கள். நியாயந்தானே!

பெரிய இரும்புத் தட்டு வேண்டுமென்றால், அதற்கென்று கருமானிடம் போய் செய்துதரச் சொல்லவேண்டும். அதற்கென்று அதிகமாகப் பணந்தர வேண்டும். உதவியாளர்கள் பணத்திற்கு எங்கே போவார்கள்? ஆசையிருந்தாலும் காசில்லா காரணத்தால், தட்டினைப் பெறும் ஆசையைத் தூர எறிந்தனர். காசில்லாமல் கிடைக்கும் முக்கால் வட்டமான குதிரை லாடத்தையே மீண்டும் நினைத்தனர். ‘ஏழைக்கேற்ற எள்ளுருண்டை’ என்பார்களே, அதுபோல, இராணுவ உதவியாளர்களின் உற்சாகமும், வட்ட வடிவம் பெறாத குதிரை லாடத்தைப் பெற்றுக்கொண்டு சமாதானமடைந்து கொண்டது.

பணம் யாருக்கும் தராமல், பிரச்சினை ஏதும் இல்லாமல் இலவசமாகப் பெற்ற லாடத்தை எறியும் ஆட்டம், கூடார உதவியாளர்களிடையே பிரபலமடைந்தது. தங்களுக்குள் அதிகமாக எறியும் ஆற்றல் நிறைந்தவர் யார் என்று கண்டு பிடிக்கப் போய், அடிக்கடி காணாமற் போகின்ற குதிரை லாடத்தைக் கண்டுபிடிக்க முடியாமல் கஷ்டப்படும் பொழுதெல்லாம், இந்தக் கஷ்டத்தைப் போக்க வேறு வழியில்லையா என்று வேதனைப்படவும் செய்தார்கள்.

அதனால், ஆட்டத்தில் ஒரு புதிய முறையைப் புகுத்த முனைந்து வெற்றியும் பெற்றார்கள். அதாவது, அதிக தூரம் எறிந்துவிட்டு அவதிப்பட்டு தங்கள் ஆனந்தத்தை இழப்பதைவிட, குறிப்பாக ஒரு இடத்தில் நின்றுகொண்டு, ஒரு இடத்தில் குறியுடன் யார் சரியாக எறிகிறார் என்று பார்க்கலாம். அப்பொழுது லாடம் பத்திரமாகவும் இருக்கும். ஆடும்போது பதட்டமில்லாமலும் இருக்கும் என்று விதியை நிர்ணயித்துக்கொண்டனர்.

இவ்வாறு, நின்ற இடத்திலிருந்தே குறிபார்த்து எறியும் ஆட்டத்திற்கு லாடம் உதவியாக இருந்தது. ஆரம்ப காலத்தில், குதிரை லாடம் எவ்வளவு கனம் இருந்தது என்பதற்கு ஆதாரம் இல்லை. பிற்காலத்தில், பந்தயக் குதிரைகளுக்குக் கட்டப்பட்ட லாடத்தைப் பயன்படுத்தி எறிந்தபோது, அது 32 அவுன்சு எடையுள்ளதாக இருந்தது என்று வரலாற்றுக் குறிப்புக்கள் கூறுகின்றன. அதற்குப் பிறகு இருந்த குதிரை லாடம், 4 பவுண்டு எடைகூட இருந்ததாகவும் வரலாற்றாசிரியர்கள் கூறுகின்றார்கள்.

உதவியாளர்கள் உற்சாகமாகவும் உல்லாசமாகவும் ஆடி மகிழ்வதைக் கண்ட இராணுவ வீரர்கள், இந்த ஆட்டத்தினை ஆச்சரியத்துடன் பார்த்தார்கள். அதற்கு மேல் அவர்களால் வாளா இருக்க முடியவில்லை. தாங்களும் மெல்ல மெல்ல ஆடத் தலைப்பட்டார்கள். சிப்பாய்கள் ஆடத் தொடங்கிய நேரமோ என்னவோ தெரியவில்லை; இந்தக் குறிபார்த்து ஓரிடத்திற்கு எறியும் ஆட்டம், இராணுவ ஆட்டமாகவே ஆகும் தன்மையில் விரிவடைந்து விட்டது.

இராணுவ ஆட்டமென ஆனதால், எல்லோரும் இந்த லாடம் எறியும் ஆட்டத்தை ஆடி மகிழத் தொடங்கினர். எல்லோரிடையே பரவும் நல்லதோர் நிலையையும் இந்த ஆட்டம் பெற்று பெருமையுற்றது.

சிப்பாய்களுக்கு அப்பால்

இராணுவத்தினர் போகுமிடங்களுக்கெல்லாம் குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டமும் (Horse Shoe Pitching) போகத் தொடங்கியது. ரோமானியர்கள் இங்கிலாந்து நாட்டினை வெற்றி கொண்டபொழுது, அங்கேயும் தங்க நேரிட்டது. ரோமானிய வீரர்கள் தங்களுக்குள் ஆடி மகிழ்ந்த இந்த ஆட்டத்தைப் பார்த்த பொதுமக்களுக்கும் விருப்பம் ஏற்பட்டது.

காலம் மாறியது. இங்கிலாந்து மக்களுக்குக் குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டம் என்று ஒன்று இருந்தது நினைவுக்குள் வந்தாலும், செயலுக்குள் வராத நிலைமையிலேயே நிழலாடிக்கொண்டிருந்தது. அந்த நிழலுக்கும் செயல் வடிவம்ஊட்டுகின்ற காலமாக ஒரு நாள் அமைந்தது.

ஒருநாள் தேவன் (Devon) என்ற இடத்தை ஏதோ ஒரு காரணத்திற்காக பார்த்தபோது, மெலிந்த தட்டையான குதிரை லாடங்களை சிலர் கண்டு பிடித்தார்கள். அவைகள், ரோமானிய சேனையில் இருந்த குதிரைகளின் கால்களில் கட்டியிருந்த லாடங்கள்தான் என்பதையும் பலர் உணர்ந்தனர். அதன் பின்னே பழைய பாச உணர்வுடன், ஆவேச நினைவுடன், அவற்றை எறிந்தாடவும் தொடங்கினர்.

கூடார உதவியாளர்கள் கூட்டத்தில் தொடங்கிய இந்த ஆட்டம், சிரமறுக்கும் சிப்பாய்கள் மத்தியிலே செழிப்பாகப் பரவியது. சிப்பாய்களிடமிருந்து வேடிக்கை பார்த்த பொதுமக்களிடம் போய் அடைக்கலம் புகுந்தது. 'பொழுது போகவில்லையே என்று, போரடித்துக் கொண்டிருந்த பிரபுக்கள் பார்வையிலே, பொதுமக்கள் ஆடிய ஆட்டம் பட்டுவிட்டது. அவர்களும் 'சிக்கெனப் பிடித்தேன்" என்று சொல்லாமல் பிடித்துக்கொண்டு செயலிலே காட்டத் தொடங்கி விட்டார்கள்.

பிரபுக்களிடமிருந்து பெருந்தனக்காரர்கள், பணக்காரர்கள் என்று வசதியுள்ளவர்களிடம் வசமாகப் போய் மாட்டிக் கொண்டது லாடம் எறியும் ஆட்டம். கொழுப் பேறிக் கிடக்கும் தங்கள் தேகத்தைக் குறைக்க, அவர்கள் பல மாதிரியான விளையாட்டுக்களை விரும்பி ஆடுவதுண்டு. ஆனால், எதுவும் கஷ்டமானதாக இருக்கக்கூடாது என்பதுதான் அவர்களின் தலையாய கொள்கையாகவும் இருந்தது.

லாடமோ கனமில்லாதது. இலேசானது. அதை நின்றவாறு குறிபார்த்து எறிதல், பிறகு குனிந்து எடுத்தல்.

இதுபோல் ஆட்ட அமைப்பு முறை இருந்ததால், ஊளைச் சரீரத்தைக் கொஞ்சங்கொஞ்சமாகக் குறைத்துக்கொள்ள வும், பொழுதை மகிழ்ச்சிகரமாகப் போக்க உதவும் ஆட்டமாகவும் இதனைப் பயன்படுத்திக் கொண்டார்கள். அதனால், சீரும் சிறப்புமிக்கவர்களுக்கிடையே இது செல்லக் குழந்தையாகிவிட்டது.

கனம் அதிகமில்லாத லாடம் எறியும் ஆட்டத்தில் பங்குகொள்ள பெண்கள் குழாமும் திரண்டெழுந்தது. அவர்கள் முன்வராத துறைகள் தான் உண்டோ? அன்றே அவர்கள் ஆற்றல் அப்படித்தானே இருந்தது! பெண்கள் ஆடியதைக் கண்ட சிறுவர் குலமும் முன்னே நடந்தது. இலேசான லாடத்தை எறியும் ஆட்டம் இவர்களிடையே பரவியது.

வாலிபர்களும் ஆடவேண்டும் என்று விரும்பினர். ஆனால், வலிமை துள்ளி விளையாடும் அவர்கள் வாலிபத்திற் கேற்ப, சற்று கனமான பொருள் தேவைப்பட்டது. அவர்களுக்கு கைகொடுக்க வந்ததுதான் 'கோயட்ஸ்' என்ற இரும்புத் தட்டாகும்.

கோயட்சைக் கொண்டுவா !

கோயட்ஸ் (Quoits) என்றால், இரும்புத் தட்டு என்று பொருள்படும். ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் அமைந்திருந்த தட்டினை (Discus) நினைவுபடுத்துவதாக அது அமைந் திருந்தது. இந்த இரும்புத் தட்டினை இனி, கோயட்ஸ் என்றே அழைப்போம்.

கோயட்ஸ், இரும்பு வளையம் போன்றதொரு சீரான அமைப்புடையதாகும். அது கட்டையான வடிவம் கொண்டதாகும். எக்காரணத்தைக் கொண்டும், 9 பவுண்டுக்கு (4·082 கிலோ கிராம்) மேற்படாத எடை யுடனேதான் அமைக்கப்பட்டிருந்தது. பொதுவாக, அந்தக்

கோயட்ஸ் தட்டான, இரும்பு வளையத்தின் எடை—6 பவுண்டுள்ளதாகவே (2.72 கிலோ கிராம்) இருந்தது.

இரும்பு வளையமான கோயட்ஸ், மேற்புறத்தில் சற்றுக் குவிந்து (Convex) இருப்பதுடன் வளையத்தின் ஓரத்தில் விரல் பிடிப்பதற்கேற்ப குழியிருப்பது போலவே அமைக்கப் பட்டிருந்தது. அந்தக் குழியை அமைத்திருந்ததானது, கோயட்சை கைப்பிடிப்பாக (Grip) வைத்து, தூக்கிக் குறி பார்த்து எறிவதற்கு வசதியாகவே அமைந்திருந்தது.

கோயட்சின் விட்டமானது $8\frac{1}{2}$ அங்குலத்திற்கு மேறபடாமலும் $3\frac{1}{2}$ அங்குலத்திற்குக் குறையாமலும் உருவாக்கப்பட்டிருந்தது.

பரந்த மைதானங்களில், அல்லது வெளியிடப் பரப்புகளில் விளையாடும் ஆட்டமாகவே கோயட்ஸ் ஆட்டம் அமைந்திருந்தது. இனி, கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை எவ்வாறு அவர்கள் ஆடினர் என்று காண்போம்.

ஊன்றியுள்ள ஒரு இரும்புக் கம்பி முனையில் (Peg), வட்டமான இரும்பு வளையத் தட்டாக அமைந்த கோயட்சை மாட்டிக்கொள்ளுமாறு குறிபார்த்து எறியும் திறமையே முக்கியமான ஆட்டமுறையாகும்.

இங்கிலாந்தில் பௌலிங் (Bowling) என்ற ஓர் ஆட்டமும் ஆடப்பட்டு வந்தது. அதில் பந்து உருட்டப் படும். ஆனல், கோயட்ஸ் ஆட்டத்தில் வளையம் தூக்கியெறியப்படும்.

ஒரு முனைக்கும் இன்னொரு முனைக்கும் இடையேயுள்ள தூரம் 18 கெஜமாகும் (16.5 மீட்டர்). ஒவ்வொரு முனையிலும் இரும்பு அல்லது எஃகுக் கம்பி ஊன்றப்பட்டிருக்கும். அதற்கு ஹாப் (Hob) என்பது பெயராகும்.

அந்த இரும்புக் கம்பியானது, களிமண்ணால் ஆன 3 அடி சுற்றளவுள்ள வட்டத்தின் நடுவில் 1 அங்குல உயரம் வெளியே தெரிவதுபோல ஊன்றப்பட்டிருக்கும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தனது கம்பி முனையிலிருந்து 4½ அடி தூரத்திற்கு அப்பால் போகாமல் நின்றுகொண்டு தன் கையிலுள்ள கோயட்சான அந்த வளையத்தை, களிமண் வட்டத்துக்குள்ளே நிற்கும் ஓரங்குலக் கம்பி முனையில் மாட்டிக்கொள்ளுமாறு எறியவேண்டும். வெற்றிகரமாக கம்பியில் மாட்டிக்கொள்ளுமாறு வளையத்தை எறிந்தவர்க்கு 2 வெற்றி எண்கள் (Points) உண்டு.

அவ்வாறு விழாமல், எதிராளி எறிந்த வளையத்தை விட, கம்பிக்கு அருகே ஒருவர் எறிந்த தட்டு விழுந்தால், 1 வெற்றி எண் உண்டு. எதிராளி எறிந்த தட்டினை, அப்பால் போய் விழுமாறு தன் தட்டினை எறிந்துத் தள்ளி ஆடும் ஆட்டமுறையும் அனுமதிக்கப்பட்டிருந்தது.

ஆனால், வளையம் படுக்கை வசமாக விழுந்து கிடக்காமல், விளிம்பான ஓரப்பகுதியில் (Rim) நின்றால், அது வெற்றி எண் தருகின்ற ஆட்டமாக அமையாது.

ஒன்று மட்டும் நாம் உறுதியாக உணரலாம். குதிரை லாடத்தை ஒரு இடம் நோக்கிக் குறிபார்த்து எறிவது போலவே, கோயட்ஸ் ஆட்டத்திலும் குறி பார்த்து எறியும் ஆட்டத் திறமையே அதிகமாக இடம் பெற்றிருந்தது.

பிரிட்டனில் இருந்த பழங் குடிமக்களால் இது அதிகமாக ஆடப்பட்டு வந்தது. டென்னிஸ், பௌலிங் போன்ற ஆட்டங்களைப்போல, கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை நாகரிகமான ஆட்டமாக ஒரு சிலர் கருதவில்லை. டியூடர் (Tudor) காலத்தில் பண்பாளர்கள் ஆட்டம் (Gentlemen game) என்று கோயட்ஸ் ஆட்டம் புகழப்பட்டு ஏற்றுக்கொள்ளப் பட்ட நிலைமை நீடித்து வந்தது.

ஆனால், அதற்கடுத்த நூற்றாண்டில், புகழ்ந்த வாய்கள் புழுதிவாரித் தூற்ற ஆரம்பித்தன. கனமான இரும்பு வளையத்தைத் தூக்கியெறிந்து விளையாடுவது என்னவோ போலிருக்கிறது என்று பலர் எண்ணத் தொடங்கினர். அத்துடன், இது 'அறிவாளிகளுக்கு உகந்த ஆட்டமல்ல. பிரபுக் குடும்பத்தினருக்கும் பெருந்தனக்காரர்களுக்கும் பொருத்தமான ஆட்டமல்ல' என்று வெறுத்துப் பேசியதோடு விலக்கவும், விலகவும் தலைப்பட்டனர்.

வசதி படைத்தவர்களின் வெறுப்புக்கு ஆளான கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை, உழவர் பெருங்குடி மக்களும், உழைப்பாளர் வர்க்கமும் ஏற்றுக்கொண்டனர். இதுவே உன்னதமான ஆட்டம், உற்சாகத்தை ஊட்டுகின்ற ஆட்டம்' என்று அவர்கள் உணர்வு பூர்வமாகக் கூறியதுடன் ஆடியும் மகிழ்ந்தனர். அதற்குக் காரணமும் இருக்கத்தான் இருந்தது.

கனமான இரும்புத் தட்டை தூக்கி எறியும் தன்மையில் உள்ள முரட்டுத்தனமும், வலிமை சார்ந்த செயலாற்றலும் ஆட்டத்தில் அதிகமாக இருந்ததே, அவர்கள் அதிகமாக விரும்பி ஆடக்காரணமாய் அமைந்து விட்டிருந்தது.

பிரபுக்களும் பெண்களும் சிறுவர்களும் குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டத்தை ஒருபுறம் ஆடிமகிழ, மறுபுறம் கனமான கோயட்ஸ் தட்டை தூக்கி எறிந்து வாலிபர்களும், உழைப்பாளர்களும் ஆடி மகிழ்ந்தனர். இரண்டு வகையான ஆட்டங்களும் மக்கள் மத்தியிலே இடம் பெற்று வளர்ச்சிகொண்டது.

சிப்பாய்களுக்குக் குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டத்தில் ஆர்வம் குறையாமலே இருந்ததும் ஒரு காரணம். ஆங்கில இராணுவ சிப்பாய்கள் அமெரிக்காவில் குடியேற்றம் பெற்றபோது, அவர்கள் கூடவே குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டமும் போனது. இங்கிலாந்தில் வசித்த மக்களில்

பலர் அமெரிக்காவில் குடியேறியபோது, அவர்கள் கூடவே கோயட்ஸ் ஆட்டமும் போனது.

ஆதரவாளர்களுடன் கூடவே இந்த இரு ஆட்டங்களும் அமெரிக்காவுக்குப் போனாலும், குதிரைலாடம் எறியும் ஆட்டத்தையே அங்குள்ளவர்கள் அதிகம் விரும்பி ஆடினார்கள். கோயட்ஸ் ஆட்டமோ வரவேற்பு அதிகம் பெறாமல் போனது. அதற்கும் காரணம் இருக்கத்தான் இருந்தது.

கோயட்சும் குதிரைலாடமும்

கோயட்ஸ் ஆட்டம் ஆடவேண்டும் என்றால், கூடவே கனமான இரும்புத் தட்டையும் கொண்டுபோக வேண்டும். குதிரை லாடம் என்றால், எங்கேயாவது கூடாரம் இருக்கும் பகுதிக்குச் சென்றாலும் அல்லது கருமான்கள் வசிக்கும் இடத்திற்குச் சென்றாலும், சுலபமாகக் கிடைக்கும். இல்லையென்றாலும் கையோடு கொண்டு போவது எளிதாகவும், வசதியாகவும் இருந்ததால், கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை கைவிட்டு விட்டு, குதிரைலாடம் எறியும் ஆட்டத்தை விரும்பி ஏற்றுக் கொண்டனர்.

கோயட்ஸ் ஆட்டம் அட்லாண்டிக் கடற்கரைப் பகுதிகளிலும், குதிரைலாடம் எறியும் ஆட்டம் மத்திய மேற்குப் பகுதிகளிலும் புகழ்பெற்று வேரூன்றத் தொடங்கியது. அதுபோலவே, குதிரை லாடம் எறிகின்ற ஆட்டம் அமெரிக்காவிலும், கோயட்ஸ் ஆட்டம் இங்கிலாந்திலும் நல்லதோர் ஆட்டமாக இடம்பெற்றுக் கொண்டது.

இவ்வளவு விளக்கமும் ஏன் என்றால், வளையப் பந்தாட்டத்தின் வரலாற்றில், கோயட்ஸ் ஆட்டம் இடம் பெற்றிருப்பதால்தான். வளையப் பந்தாட்டத்திற்கான ஆங்கிலப் பெயர் **டெனிகோய்ட்** (Teni koit) என்பதாகும். டெனி கொய்ட் என்ற வார்த்தை டென்னிஸ் என்ற

ஆட்டத்திலிருந்தும், கோயட்ஸ் என்ற ஆட்டத்திலிருந்தும் உருவானதாகும். இரண்டு ஆட்டங்களின் தன்மைகளும் இரண்டறக் கலந்தே ஒரு புதிய ஆட்டமாக வடிவெடுத்தது என்பது வரலாறு. ஆகவேதான், ஆரம்ப காலத்திலிருந்தே விளக்கமாக எழுத நேர்ந்தது.

குதிரை லாடம் எறியும் ஆட்டமும் கோயட்ஸ் ஆட்டமும் எப்படி உருவாகி வந்தன என்பதை இதுவரை அறிந்து கொண்டோம். இனி, கோயட்ஸ் ஆட்டம் வளையப் பந்தாட்டமாக எவ்வாறு வடிவம் பெற்றது என்பதை காண்போம்.

ஆட்டத்தில் ஆர்வம் அதிகமாக ஆக, கோயட்ஸ் தட்டை அதிக எடையும் இல்லாமல், அதிக இலேசானதாகவும் இல்லாமல் ஏற்றதொரு எடையுள்ளதாக அமைத்துக் கொண்டு, இங்கிலாந்து மக்கள் ஆனந்தமாக ஆடி மகிழ்ந்தனர்.

பெரியவர்கள் ஆடிமகிழும் இந்த ஆட்டத்தைப் பார்த்த சிறுவர்களும், தாங்களும் அதேபோல் ஆட விரும்பினர். ஆனால், இரும்புத் தட்டைத் தூக்கி எறிந்து ஆடமுடியுமோ? ஆகவே, அவர்களுக்கு ஏற்றதொரு தன்மையால் வளையம் ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்ள முனைந்தனர். அதாவது ரப்பரால் வளையத்தைச் செய்து அதனைத் தூக்கியெறிந்து ஆடத் தொடங்கினார்கள்.

கடற்கரை மணற் பகுதிகளில் காற்று வாங்கவும், ஓய்வுக்காகவும் சென்ற பெரியவர்கள் கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை ஆடிமகிழ்ந்தார்கள். இரும்புத் தட்டுக்குப் பதிலாக ரப்பர் வளையமும், இரும்புக் கம்பி ஊன்றப்படுவதற்குப் பதில் மண்வெட்டியையும் ஊன்றிக் குறிபார்த்து எறிந்து ஆடி மகிழ்ந்தனர்.

வீட்டில் இருக்கும்போதுகூட, சிறுவர்கள் தங்கள் வீட்டில் சுவற்றில் பதிக்கப்பட்ட முளைக்கம்புகளில் ரப்பர்

வளையத்தை மாட்டிக் கொள்ளுமாறு எறிந்து ஆடி மகிழ்ந்தார்கள் என்று வரலாறு கூறுகிறது.

கோயட்ஸ் ஆட்டத்தில் இரும்பு வளையமாக இருந்து பிறகு ஆடுவதற்கு ஏற்றவாறு ரப்பர் வளையம் ஆனதை அறிந்துகொண்டோம். அது எவ்வாறு Ring Tennis அல்லது Teni koit என்ற பெயரைப் பெற்றது என்பதை அறிவதற்கு நாம் கப்பலில் ஆடிய விளையாட்டுக்களைப் பற்றி அறிந்தால் தான் முடியும்.

கப்பல் விளையாட்டுக்கள்

கப்பலில் விளையாட்டுக்களா என்றால் ஆமாம்! அவ்வாறு விளையாட வேண்டிய சூழ்நிலை அக்காலத்தில் அமைந்திருந்தன என்றால் நமக்கு ஆச்சரியமாகத்தான் இருக்கிறது.

ஏறத்தாழ பல நூற்றாண்டுகளுக்கு முன்பிருந்தே, கடல்பயணம் செய்யும் வாய்ப்பு மனிதர்களுக்கு அதிகம் இருந்தது உண்மைதான். சரக்குகளை ஏற்றிச்செல்லும் கப்பல்கள், போரிடப் பயன்படும் கப்பல்கள், சரக்குகளுடன் மனிதர்களை ஏற்றிச்செல்லும் கப்பல்கள் என்று பல வகையான கப்பல் போக்குவரத்துக்கள் அக்காலத்தில் இருந்தன.

கப்பலில் பயணம் என்றால் அது ஓரிரு நாட்களில் முடிந்து விடக்கூடிய பயணமல்ல. வாரக்கணக்காக ஆகலாம், அல்லது மாதக் கணக்காகக் கூட நீண்டு போய் விடுவதும் உண்டு. நாட்களின் எண்ணிக்கை நீண்டு கொண்டே போகின்றன என்றால், பயணத்தில் ஈடுபட்டிருப்பவர்களுக்கு களைப்பாகவும் சலிப்பாகவும் இருந்து பயணத்தையே வெறுக்கும் அளவுக்கு அமைந்திருந்தன.

பக்கத்தில் உள்ளவர்களுடன் அரட்டை அடிப்பது. பாடுவது. பாய்ந்து வரும் அலைகளைப் பார்த்து ரசிப்பது. தூங்குவது, புத்தகம் படிப்பது என்று எத்தனைதான் செய்தாலும், பொழுதைச் சுவையாகப் போக்கிவிட முடியுமா? ஆகவே, இன்னும் நேரத்தை இன்பமாகக் கழிக்க விளையாட்டுக்களின் துணையைத்தான் நாட வேண்டி யிருந்தது.

தங்கள் பகுதிகளில் தாங்கள் ஆடி மகிழ்ந்த ஒரு சில விளையாட்டுக்களை தாங்கள் அந்த நேரத்தில் நினைத்து ரசித்துக் களித்ததை எப்படியாவது செயல்படத் தொடங்கி னர். நிலப்பகுதியில் ஆடிய ஆட்டத்தை நீர்மேல் மிதக்கும் கப்பலில் ஆட இடம் எப்படி கிடைக்கும்!

கப்பல் மேல் தளத்தில் இருக்கின்ற இடத்திற்கேற்ற வாறு தாங்கள் ஆடிய ஆட்டத்தின் தன்மையை மாற்றியும், விதிகளை அதற்கேற்றவாறு உருவாக்கியும் ஆடத் தொடங்கினர்.

1920ம் ஆண்டுக்கு முன்னர், கப்பலில் விளையாடிப் பொழுதினை கழிக்கின்ற பழக்கம் இருந்தாலும், 1920ம் ஆண்டுக்குப்பிறகே ஒரு வரைமுறையாக விளையாடி மகிழும் பழக்கம் மிகுதியாக ஏற்படலாயிற்று.

1920க்கு முன்னர் கப்பல்களில் ஆடும் விளையாட்டுக் களில் மிகவும் பிரபலமாக விளங்கிய ஆட்டங்களில் அதிகம் புகழ்பெற்றவை மூன்று. அவைகள் புல்(Bull): குரங்கூஞ்சல் ஆட்டம். (Swinging the monkey) : ஷபுல் போர்டு (Shuffle Board) என்பனவாகும்.

இம்மூன்று ஆட்டங்களும், கப்பலில் இருந்த இடத்திற் கேற்ப பயணிகளின் மனோநிலைக்கேற்ப மாற்றி யமைக்கப் பட்ட ஆட்டங்களாகும். (இந்த ஆட்டங்கள் எப்படி ஆடப் பட்டன என்று விவரித்தால் பக்கம் மிகுதியாகும் என்பதால்

விளக்கமாக எழுதவில்லை. விளக்கம் வேண்டுவோ 'பந்தாட்டம் பலவிதம்' என்ற என் நூலில் காணவும்.)

சிறிய பிரயாணக் கப்பல்களில் குறைந்த அளவு இ வசதியே விளையாட்டுக்கென்று ஒதுக்கித் தரப்பட்டதால், அதற்குள்ளேதான் பயணிகள் ஆடிமகிழ வேண்டிய கட்டாய நிலையும் அமைந்திருந்தது. அக்காலத்தில் பயண தில் ஏற்பட்டிருந்த சிக்கலான இயற்கைச் சூழ்நிலைகளும் வசதியின்மை போன்ற அசௌகரியங்களும், அதிகமான உடல் உழைப்பினால் உண்டான அசதியும் களைப்பும் பயணிகளை அதிகமான உற்சாகத்தை. விளையாட்டுக்களில் காட்டவிடாமல் தடுத்து விட்டிருந்தன. கி. பி. 15 நூற்றுண்டுகளுக்கு முன்னர், இத்தகைய சூழ்நிலைகளே கப்பல் பயணிகளுக்கு ஏற்பட்டிருந்தன.

நீர்வழிப் போர் முறைகள் நிறைய நடைபெற தொடங்கியபோது, கப்பல் பயணத்தில் பல மாற்றங்கள் நிகழ்ந்தன. போர்க்கப்பல்கள் அதிகமாய் பவனி வர தொடங்கியபோது, போர்க்கப்பல்களில் பணியாற்றுவத கென்று அதிகமான பணியாட்கள் தேவைப்பட்டனர் விளம்பரப் படுத்தினாலும் ஆட்கள் கிடைக்கவில்லை. பயந்து கொண்டு வேலைக்கு வந்தவர்களே அதிகம்.

களைப்பும் நினைப்பும்

சேர்ந்த ஆட்கள், கடுமையாக உழைத்த நேரம் போக மீதி நேரத்தைத் தாங்கள் விருப்பம்போல் செலவழிக்க விரும்பினர், அதனால், தாங்கள் தங்களது கிராமப்புறப் பகுதிகளில் விளையாடி மகிழ்ந்த ஆட்டங்களை தங்களுக்குள் ஆடி மகிழ்ந்தனர். அத்துடன் தாங்கள் விரும்பிய ஆட்டங் களையும், ஏற்கனவே கப்பல் தளங்களில் ஆடப்பட்டு வந்த விளையாட்டுக்களையும் இணைத்து, புதியதோர் விளையாட் டாக மாற்றி விளையாடத் தொடங்கினர். அவர்கள் அப்படி

டருவாககய ஆட்டங்களுக்கு, அவர்கள் விருப்பம் போலவே ,கிய பெயர்களையும் சூட்டி மகிழ்ந்தனர்.

ஆனால், கப்பலில் வேலை செய்த மாலுமிகள், அதிலும் குறிப்பாக போர்க் கப்பல்களில் பணியாற்றிய மாலுமிகளும், ஏவலாளர்களும் இடமும் வாய்ப்பும் இருந்தும், நேரம் கிடைத்த போதுங் கூட அலுப்பினாலும் களைப்பினாலும் மற்றும்வேலைப்பளுவினாலும், கடல் நோய் போன்றகாரணங் களாலும் ஆட்டத்தின் மேல் அதிக ஆர்வம் காட்டவில்லை. ஆர்வமிருந்தாலும் சூழ்நிலை இடந்தரவில்லை.

இத்தகைய சூழ்நிலையில் தான் புதியதொரு மாற்றமும் மறுமலர்ச்சியும் கப்பல் பிரயாணத்தில் தோன்றின.

தாங்கள் வாழ்ந்து வந்த நாடுகளிலிருந்து, பல்வேறு பகுதிகளுக்குப் பல்வேறு சூழ்நிலையின் காரணமாகக் குடி யேறிச் சென்ற மக்கள் (Emigrants), கப்பல் மூலமாகவே வேறு நாடுகளுக்கு அக்காலத்தில் செல்ல நேர்ந்தது. [உதா ரணமாக, பிரிட்டனிலிருந்து வெளியேறி அமெரிக்க நாட்டுப் பல பகுதிகளுக்கும் சென்று குடியேறிய பிரிட்டன் மக்களைப் போல]. அதனால், குடியேறியவர்கள் அனைவரும் கப்பல் பிரயாணத்தையே மேற்கொள்ள நேர்ந்தது.

கப்பல் பயணங்கள் கட்டாயமாகி, பயணிகள் மல்கிப் போனதன் காரணமாக, கப்பல்களில் தங்கும் வசதிகள் குறைவாயிற்று, பயணிகள் எண்ணிக்கை தாங்காத அளவுக்குப் போனதன் காரணமாக, சகிக்க முடியாத அளவுக்கு, தேவைகளின் குறைகள் நிறைந்து போயின.

கப்பல் போகின்ற வேகமோ குறைவுதான். ஆனால், நாள் கணக்காக போகின்ற பயணத்தை விரைவுபடுத்த முடியாத நிலையில், மக்கள் வசதிக் குறைவுகளை மறந்து விட்டு, இருக் கின்ற நாட்களை இனிமையாகக் கழித்துச் செல்ல எண்ணி னர்கள்.

இக்கட்டான சூழ்நிலையில் இவ்வாறு எழுந்த இடர்ப் பாடுகளைத் தவிர்க்க, எரிச்சலான உணர்வினைப் போக்க இதமான இன்பமயமாக பொழுதைக் கழிக்க, விளையாட்டு களே துணையாக நின்று உதவின.

களைப்பு தரும் கவலைகள்; கவலைகள் வளர்க்கும் நோய்கள் இவற்றால் கடல்பயணத் தொய்வுகளில் அமிழ்ந்து போனவர்கள், விளையாட்டுக்களில் ஆர்வம் இல்லாமற் போனாலும் கூட, விளையாட்டை விரும்பி ஆட முயன்றனர். அதனால், கப்பல்களின் மேல் தளத்தில் கலகலவென முழங்கும் விளையாட்டுக் காட்சிகள் அதிகமாகவே தென் படத் தொடங்கின.

அதிகமாக பயணிகள் வர வர, கப்பல் நாவாயகள் கப்பல் பயணத்தை மேலும் இனிமையாக்கித் தர முயன்றனர். அதற்கு விளையாட்டு வாய்ப்பை விரிவு படுத்தித் தருவதே சாலச் சிறந்தது என்று மேலும் உருவாக் கித் தந்தனர்.

இவ்வாறு கப்பல் நிர்வாகத்தினருக்கும், பயணிகளுக்கும் விளையாட்டு ஆர்வம் வரக் காரணம், அப்போது புதிய ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் நடந்து, பாரெங்கும் பரபரப்பையும் புதிய எழுச்சியையும் உண்டாக்கியதுதான். உலக நாடு களுக்கிடையே கால் பந்தாட்டப் போட்டிகள் நடைபெற் றதும், விளையாட்டுத் துறையில் விழிப்புணர்ச்சியையும் மறுமலர்ச்சியையும் உண்டுபண்ணின.

புதிய சூழ்நிலையை கப்பல் நிர்வாகத்தினர் தோற்று வித்த உற்சாக நிலைக்கேற்ப, பயணிகளும் விரும்பி ஏற்றுக் கொண்டு விளையாடினர். போதிய அளவு வசதிகள் பெருகி வந்தன. புதுப்புது விளையாட்டுக்களை புகுத்தினர். 'விளை யாட்டுக் கப்பல்கள்' என்ற பெயர் வருமளவுக்கு அவர்கள் விளையாட்டுக்களை ஆட வசதி செய்து தந்தனர் என்று பார்த்துக் கொள்ளுங்களேன்!

கப்பலில் உள்ள மேல்தளங்களில் அறிமுகப்படுத்தப் பட்டு, புகழ் பெற்ற ஆட்டங்கள் அனைத்தும், புதிதாக உண்டானவையல்ல. கடற்கரை ஓரங்களில், மணல்வெளிப் பகுதிகளில், கிராமப் புறங்களில் மக்களால் விரும்பி ஆடப் பட்ட ஆட்டங்கள்தாம் அவை. அவைகளில் மிக முக்கிய மானவை டென்னிஸ், கோயட்ஸ், கிரிக்கெட், கோல்ஃப் ஆகியவைகளாகும்.

இடமும் தடமும்

கப்பலில் கிடைத்த இடவசதிக்கேற்ப மேலே கூறிய ஆட்டங்கள் சுருங்கிக் கொண்டதாலும், விதிமுறைகளை மாற்றி அமைத்துக் கொண்டதாலும், அவைகள் புதிய பெயரைப் பெற்றன. அதாவது **டெக் டென்னிஸ்** (Deck Tennis); **டெக் கோயட்ஸ்** (Deck Quoits); **டெக் கிரிக்கெட்** (Deck Cricket); **டெக் கோல்ப்** (Deck Golf) என்று பெயர் மாறின.

கப்பலில் ஆடப்பெற்ற ஆட்டங்களுக்கும் நமது டெனி கோய்ட் என்ற ஆட்டத்திற்கும் என்ன தொடர்பு இருக் கிறது? என்று ஆர்வத்துடன் நீங்கள் கேள்வியை எழுப்பலாம்.

இதுவரை கூறப்பட்ட வரலாற்று நிகழ்ச்சிகள் எல்லாம் விளையாட்டு முறையினால் ஆட்டம் அவ்வப்போது எப்படி புது வடிவம் பெற்றது என்பதையே சுட்டிக் காட்டிச் சென்றன. இனிமேல்தான், டெனிகோய்ட் என்ற வளையப் பந்தாட்டம் எவ்வாறு இந்த உருவினைப் பெற்றது என்ற அடிப்படைத் தன்மையை நம்மால் அறிந்து கொள்கின்ற வாய்ப்பினை நல்கும்.

டெனி கோய்ட் ஆட்டமானது — **டென்னிஸ்** என்ற ஆட்டமும் **கோயட்ஸ்** என்ற ஆட்டமும் இரண்டறக் கலந்து

ஒரு ஆட்டமாக உருவானது என்பது வரலாற்றுக் குறிப்பாகும்.

அப்படியானால், பந்தை மட்டையால் வலைக்கு இரு புறமும் மாறி மாறி அடித்தாடும் ஆட்டமான **டென்னிசும்,** இரும்பு வளையத் தட்டு ஒன்றை எடுத்துக் குறிபார்த்து ஒரு இரும்பு முனைக்குள் மாட்டிக் கொள்ளுமாறு எறிந்தாடும் ஆட்டமான **கோயட்சும்** எப்படி இரண்டறக் கலந்திருக்க முடியும் என்றால், அது தரையில் ஆடும்போது நேர்ந்த நிகழ்ச்சி அல்ல. கப்பலுக்குள் விளையாடும் ஆட்டமாக வந்த போதுதான் ஒன்றோடு ஒன்று கலந்து விட்டது.

ஆதலால்தான், கப்பல் விளையாட்டுக்கள் எவ்வாறு வந்தன என்பதை இதுவரை விளக்கமாகக் கூற வேண்டி அமைந்து விட்டது.

கப்பலில் கோயட்ஸ்

இனி, தரையில் ஆடிய கோயட்ஸ் ஆட்டம், தண்ணீரில் மிதக்கும் கப்பலின் தளத்திற்கு ஆட்டமாக வந்த போது, எவ்வாறு ஆடப்பட்டது என்பதை முதலில் கவனிப்போம்.

கோயட்ஸ் ஆட்டத்திற்கு நின்று கொண்டு எறியும் ஒரு கோடும், கம்பு ஊன்றப்பட்டிருக்கும் ஓர் இடமும் தேவை என்பது உங்களுக்குத் தெரியும். கப்பல் மேல் தளத்தில் கோயட்ஸ் ஆட்டத்திற்கென்று தனியாகக் கோடுகளோ அல்லது குறியீடுகளோ (Marking) போட வேண்டும் என்ற அவசியம் இல்லாமலிருந்தது. ஏனென்றால், கப்பலின் மேல் தளத்தில் செம்புத் தகடுகளை வைத்து இணைத்திருந்த ஒட்டுப் பகுதியானது கோடு போட்டது போல் அமைந் திருந்ததால், அதனையே ஆட்டக் கோடுகளாகவும் வைத்து பிரயாணிகள் ஆடினர்.

இன்னொரு வசதியும் கப்பலில் இருந்தது. கோயட்ஸ் ஆட்டத்தின் இரும்பு வளையத்தை, முளையாக நிற்கும்

இரும்புக் கம்பியில் மாட்டிக் கொள்ளுமாறு எறிவது என்பது மக்குத்தெரியும். இங்கிலாந்து நாட்டில் சிறுவர்கள் கோயட்ஸ் ஆட்டத்தை கடற்கரை மணற் பகுதியில் ஆடும் போது, இரும்புத் தட்டுக்குப் பதிலாக, ரப்பர் வளையத்தை வைத்துக் கொண்டு எறிந்து ஆடினர்.

கப்பல் மேல் தளத்தில் மரத்தாலான தரைப்பகுதியில் இரும்புத் தட்டை எடுத்து ஆடமுடியாது. அதுபோலவே, ரப்பரில் ஆன வளையத்தை எறிந்தும் ஆடமுடியாது. அது குதித்து ஓடிவிடுமே! ஆகவே, இரும்புத்தட்டு ரப்பராகியது போலவே ரப்பரிலிருந்து கயிற்றால் சுற்றப்பட்டதொரு வளையமாக அங்கே மாறியது (Rope Ring).

ஆடியவர்கள், கப்பல் மேல் தளத்திலுள்ள கொடிக் கம்பத்தின் அருகில் அமைந்துள்ள வட்ட வடிவப் பகுதி களில், கயிற்று வளையத்தை எறிந்து போடுவதையே, ஆட்டத்தின் முக்கிய நோக்கமாகக் கொண்டு ஆடினர். வட்டத்திற்குள் வளையத்தை எறிந்து, யார் முதலில் 21 வெற்றி எண்கள் எடுக்கிறாரோ, அவரே வெற்றி பெற்றவர் என்று அறிவித்துக் கொண்டு ஆடினார்கள்,

அவர்கள் ஆடிய முறைகளில் இரண்டே இரண்டு குறிப்புக்களை மட்டும் நாம் கவனிப்போம்,

கையில் கயிற்று வளையம் வைத்திருப்பவர், வளையத் தைப் பின்புறமிருந்துதான் (BackHand) எறிய வேண்டும் என்பதும், அவ்வாறு எறியுவர் கோட்டிற்கு பின்புறத்தில், நின்றபடிதான் எறிய வேண்டும் என்பதும் மிகமுக்கியமான விதிகளாகும்.

கப்பலில் டென்னிஸ்

இனி, மட்டையால் அடித்தாடும் துள்ளடிப் பந்தாட்ட மாக விளங்கிய டென்னிஸ் ஆட்டம், கப்பல் டென்னிஸ்

(Deck Tennis) என்று மாறியது என்று நாம் முன்னமே கூறியிருப்பது உங்களுக்கு நினைவுக்கு வரும்.

அந்த டென்னிஸ் ஆட்டம், கப்பல் டென்னிசாக மாறியது எப்படி என்ருல், கப்பல் கோயட்ஸ் (Deck Quoits) என்ற ஆட்டத்துடன் இணைந்ததால்தான் என்பது வரலாற்ருசிரியர்கள் தருகின்ற குறிப்பாகும்.

டென்னிஸ் ஆட்டத்தில் இரண்டு ஆட்டக்காரர்களுக்கு நடுவே வலை உண்டு. ஒவ்வொரு பகுதிக்கும் ஒரு ஆட்டக் காரர் அல்லது இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் நின்று ஆடுவது உண்டு.

கப்பலில் பந்தை மட்டையால் அடித்தாடுவதற்குப் பதிலாக, கோயட்ஸ் ஆட்டத்தில் எறிந்த கயிற்று வளை யத்தை வைத்துக்கொண்டு, ஒருவர் எறிய மற்றவர் பிடிக்க என்பதுபோல ஆடினுர்கள்.

கயிற்று வளையத்தைக் குறிபார்த்து எறிவதற்குப் பதி லாக, எதிரே இருப்பவரிடம் எறிந்தார்கள். எதிரே உள்ள வரும் பிடித்து எறிந்து மகிழ்ந்தார்கள்.

அதற்காக, அவர்கள் அமைத்துக்கொண்ட ஆடுகளம் மாற்றித் திருத்தியமைத்த விதிமுறைகள் எல்லாம் தற் போது, நாம் பின்பற்றி ஆடும் வளையப் பந்தாட்ட முறைக ளாகவே இருப்பதை அறியும்போது, நாம் உண்மையிலே வியந்தே போகிருேம்.

ஒற்றையர் ஆட்டமாக இருந்தால் (Singles) அந்த ஆடுகளத்தின் அளவு நீளம் 30லிருந்து 40 அடியாகவும் (9·1 மீ. 12·2 மீ), அகலம் 10 லிருந்து 15 அடியாகவும் (3 மீ. 4·6 மீ) இருந்தது.

இரட்டையர் ஆட்டமாக இருந்தால், (Doubles play) அப்பொழுது ஆடுகளத்தின் அளவு நீளம் 28 அடியிலிருந்து

34 அடியாகவும் (8·5 மீ—10·4 மீ), அகலம் 15 அடியாகவும் (4.6 மீ) அமைக்கப்பெற்றிருந்தது. அதாவது ஒற்றையர் ஆடும் ஆடுகளத்தைவிட இரட்டையர் ஆடும் ஆடுகளத்தின் பரப்பளவு குறைவாகவே இருந்திருக்கிறது.

ஆடுகளத்தின் அளவு சிறியதாக இருந்தாலும், பெரியதாக இருந்தாலும் ஒன்று மட்டும் ஒத்த அளவுடையதாகவே இருந்தது. அதுதான் வலையோரத்தில் அமைந்த **பொதுத்தரை**யாகும் (Neutral Ground). அந்த பொதுத்தரை, வலை தொங்கும் கீழ்ப்பகுதியான கோட்டிலிருந்து 3 அடிதூரம் (0.9 மீ) என்று நிர்ணயிக்கப்பட்டிருந்தது.

இப்பொழுது வளையப் பந்தாட்டத்தில் உள்ள ஆடுகளத்தில் இருப்பது போலவே, நடுக்கோடு ஒன்று போடப்பட்டு, ஆடுகளத்தை நான்கு பகுதிகளாகப் (Division) பிரித்து வைத்திருந்தது.

ஒரு நூற்றாண்டு விதிமுறைகள்

இதிலே ஒரு சிறப்பான செய்தி, வியப்பான அம்சம் என்னவென்றால், கப்பல் டென்னிஸ் ஆட்டத்தில் அக்காலத்தில் பின்பற்றிய விதிகளே, இன்றைய ஆட்டத்திலும் இருக்கின்றன என்பதுதான். அப்பொழுது அவர்கள் கப்பல் மேல் தளத்தில் நின்று ஆடிய விதிமுறைகளை கீழே தந்திருக்கிறோம். படித்துப் பாருங்கள்.

1. வளையம் எறிபவர், (Server) கடைக் கோட்டின் வலப்புற ஆடுகளப் பகுதியின் பின்புறமாக நின்றுகொண்டு, எதிர்ப்பகுதியில் மூலைவிட்டமாக (Diagonally) உள்ள பகுதியில் நின்றுகொண்டிருக்கும் எதிராட்டக்காரருக்கே கயிற்று வளையத்தை எறிய வேண்டும்.

2. கையை விட்டு ரப்பர் வளையம் புறப்பட்டுப்போகும் போது 6 அங்குலம் உயரமாவது மேல் நோக்கி உயர்ந்து போவது போல்தான் (Upward Motion) எறிய வேண்டும்.

3. கடைக் கோட்டைக் (End line) கடந்து போவது போல முன்புறமாகக் கைகளை நீட்டி வளையத்தை எறியலாம்.

4. வளையம் எறியும்போது, தட்டையாகப் (Flatl) போவதுபோல் எறியக்கூடாது.

5. வளையத்தைச் சுற்றி விடுதல் (Wobbling) அனுமதிக்கப்பட்ட ஆட்டமுறைதான். ஆனால், அது சிறந்த ஆட்டத்தின் அறிகுறியாகக் கருதப்படவில்லை.

6. தோள்களுக்கு மேலே கையை உயர்த்தி எறியக் கூடாது.

7. எதிர்ப் பகுதிக்கு வளையத்தை எறிகின்றபோது, ஏமாற்றுவதுபோல் (Feint) போக்குக் காட்டி விட்டு, பிறகு எறிந்து அனுப்பும் முறை தவறானதாகும்.

8. வளையத்தை எறியும்போது (Servlce), வலையைத் தொட்டுக்கொண்டு, எதிர்க்குழு ஆடுகளப் பகுதியில் விழுந்தால், மறு முறையும் எறிந்தாட (Servlce) வாய்ப்பு உண்டு.

9. பொதுத் தரையில் நின்றாட ஆட்டக்காரர்களுக்கு அனுமதி இல்லை.

10. ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகளத்திற்குள் எந்த இடத்தில் நின்றேனும் ஆடலாம்.

11. வளையம் எறியும்போது, பொதுதரைப் பரப்பின் மீது கை நீண்டு போகலாம். ஆனால், வலையைக் கடந்து கை செல்லக் கூடாது.

12. ஆடுகளத்திற்கு வெளியேயுள்ள எந்தப் பொருளை யேனும் வளையம் தொட்டு விட்டால், அது வளையத்தை எறிந்தவர் இழைத்த தவறென்றே கருதப்படும்.

13. எந்த இடத்தில் இருந்து வளையத்தைப் பிடித்தாரோ, அதே இடத்தில் இருந்தே அந்த ஆட்டக்காரர் வளையத்தை மறு பகுதிக்கு அனுப்ப வேண்டும்.

14. பொதுத் தரையில் விழுமாறு வளையத்தை எறிந்த குழு, தவறிழைத்த குழுவாகும் (Fault).

15. வளையத்தை பிடித்த பிறகு, கீழே தவறி விழ விட்டுவிட்டாலும் தவற விட்டவர் தவறிழைத்தவராவார்.

16. எல்லைக்குள்ளே விழுந்தபிறகு, வளையம் எங்கே போய் கிடந்தாலும், அது ஆடுகளத்திற்குள் விழுந்த இடமே சரியான இடம் என்று கருதப்படும்.

17. ஆடுகளத்திற்கு வெளியே போன வளையத்தைப் பிடித்து அதைத் தவற விட்டு விட்டாலும், பிடித்தவர் தவறிழைத்தவராகவே ஆகிறார். (Fault)

18. ஒரு குழுவிலுள்ள இரண்டு ஆட்டக்காரர்களும், வளையத்தை சேர்ந்தாற்போல் பிடித்தால், அது தவறாகும்.

19. இரண்டு கைகளாலும் வளையத்தைப் பிடிப்பது தவறாகும்.

20. தேவையில்லாமல், அதிக நேரம் வளையத்தைக் கையில் பிடித்து வைத்திருக்கக் கூடாது.

21. உடம்பின்மேல் படுவது போல் வளையத்தை ஆடினால், அது தவறான ஆட்டமாகும்.

22. ஆட்டத்தில் வெற்றிபெற, வெற்றி எண் (Point system) முறையானது, டென்னிஸ் ஆட்டத்தில் உள்ளது

போல, 15, 30, 40, சாதக நிலை (Advantage) என்றே அமைந்திருந்தது.

ஒரு 'முறை ஆட்டத்தை' (Set) வெல்ல, 6 ஆட்டங்கள் (Games) எடுக்க வேண்டியிருந்தது.

மேலே கூறிய விதிமுறைகள் டெக்டென்னிஸ் என்ற ஆட்டத்திற்கு உரியவை என்பது உங்களுக்குத் தெரியும்.

கடலில் மிதந்த கப்பல் மேல் தளத்தில் டெக் டென்னிசை ஆடி பொழுதைப் போக்கிய பிரயாணிகள், தங்கள் இல்லங்களை அடைந்ததும் பிரயாணத்தில் பெற்ற விளையாட்டின்பத்தை மறந்தாரில்லை. அவர்கள் தாங்கள் தங்கியிருந்த பகுதிகளில், இதே விதிமுறைகளைக்கொண்டு, ஆடவும் ஆரம்பித்து விட்டார்கள்.

நீரின் மேலே நின்ருடிய ஆட்டமானது, நிலப் பகுதிக்கு வந்து விட்டது. கயிற்று வளையத்திற்குப் பதிலாக, ரப்பர் வளையத்தை வைத்துக்கொண்டு, டென்னிஸ் ஆட்டம்போல ஆடியதால், இதனை **ரிங் டென்னிஸ்** (Ring Tennis) என்று அழைத்தனர். அதனால்தான், இப்பொழுதும் இதனை 'ரிங் டென்னிஸ்' என்றே அழைக்கின்றனர், அழைக்கிறோம்.

கப்பல் மேல் தளத்தில் ஆடியதுபோலவே, கடற்கரை மணற் பரப்புகளில் ரப்பர் வளையத்தைக்கொண்டு, வலை இல்லாமலேயே டெக்டென்னிஸ் விதிமுறைகளைக்கொண்டு ஆடி மகிழ்ந்தனர் சிலர். அவர்கள் இதனை பீச் டென்னிஸ் (Beach Tennis) என்று அழைத்தாடினர்.

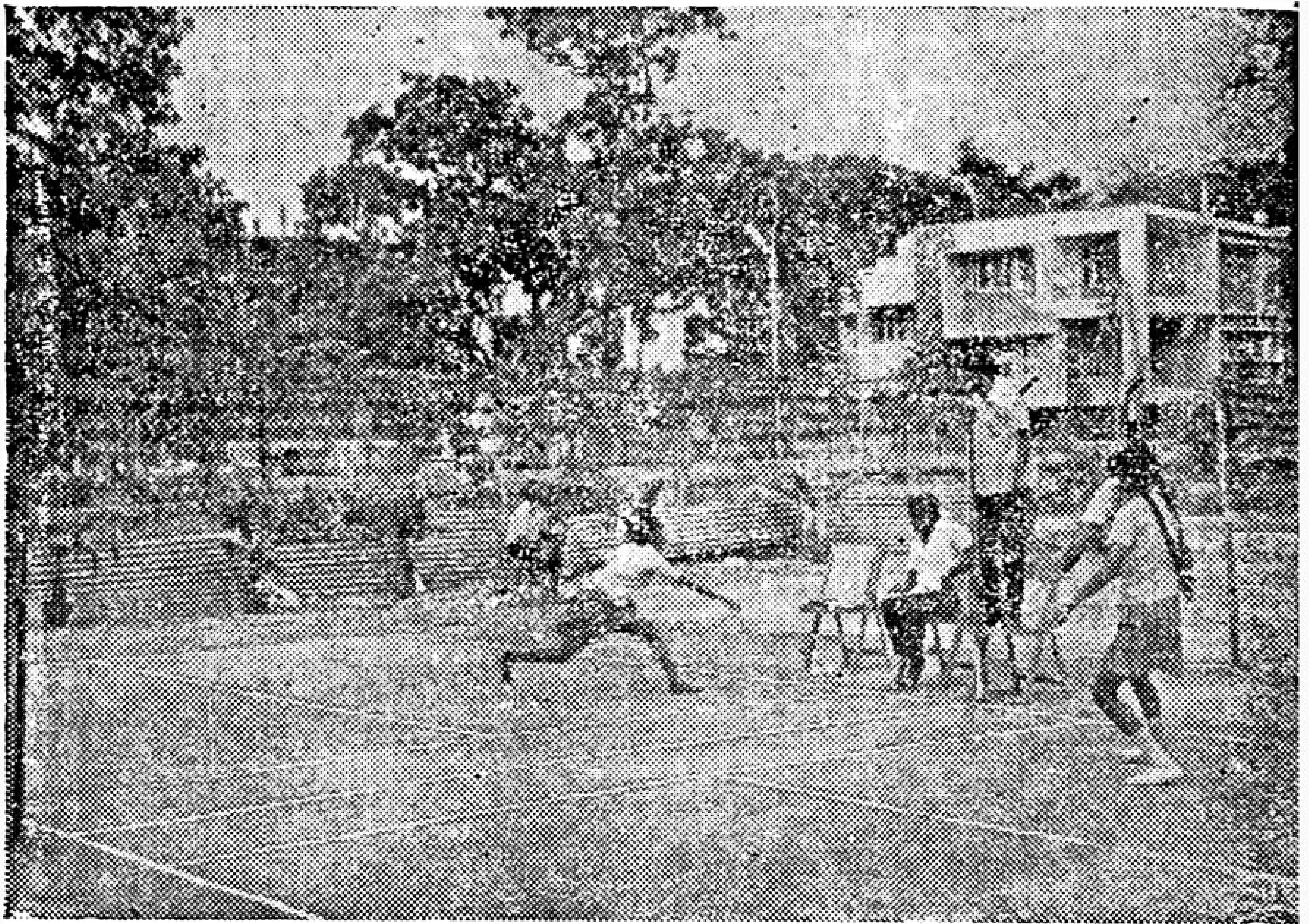
டென்னிஸ் ஆட்டத்திலிருந்த முக்கிய விதிகளை வேண்டுமளவுக்கு விரும்பிய அளவில் மாற்றி ஏற்றுக்கொண்டு, ஆடுகள அமைப்பு, வலைபோன்ற சாதனங்களையும் உபயோகித்துக்கொண்டு, பந்துக்குப் பதிலாக கோயட்ஸ் அல்லது ரப்பர் வளையத்தைப் பயன்படுத்தி ஒரு புது ஆட்டமாக உருவாக்கி ஆடியதால், இதனை டென்னிகோய்ட்

என்று அழைத்தனர். அதாவது டென்னிஸ் என்ற சொல்லில் 'டென்னி'யையும், கோயட்ஸ் என்ற சொல்லில் கோயட்சையும் எடுத்துக்கொண்டு, இரண்டு 'ஸ்களையும் 'உஸ்'ஸென்று ஓட்டிவிட்டார்கள் போலும். அதனால், டென்னிகோய்ட் என்ற பெயர் உண்டாகி விட்டது.

இதுவரை நாம் அறிந்த வரலாற்றின் விரிவை மிக சுருக்கமாக உணரவேண்டுமானால், ஒலிம்பிக பந்தயத் தட்டெறியும் நிகழ்ச்சியையும், அதன் நினைவாக ஆட்டத்திற்குதவிய குதிரை லாடம் எறியும் நிகழ்ச்சியையும், அதன் தொடர்பாக விரிந்த கோயட்ஸ் ஆட்டத்தையும் நாம் நினைவு கூரலாம்.

கோயட்ஸ் ஆட்டம் டெக் கோய்ட்டாக மாறியது. அது டென்னிஸ் ஆட்டத்தோடு சேரவே, டெக் டென்னிஸ் என்ற புதுப் பெயர் பெற்றது. டெக் டென்னிஸ்தான் ரிங் டென்னிஸாக, பீச் டென்னிசாக, அதுவே டென்னி கோய்ட்டாக புதுப் பெயருடன் பொலிவு பெற்றது என்பதுதான் வளையப் பந்தாட்டத்தின் வரலாறாகும். வளையம் பந்தாகி, ஆட்டத்திற்கு உதவுவதால், நாம் தமிழில் இதை வளையப் பந்தாட்டம் என்று கூறுகிறோம்.

வளையப் பந்தாட்டத்தின் விதிகளும் முறைகளும்



விதிகளுக்குள்ளே!

---

1. ஆடுகளமும் வளையமும்
2. விளையாட்டைத் தொடங்கும் முறை
3. வெற்றி எண்கள் பெறும் முறை
4. வளையம் எறியும் முறை
5. விளையாடும் முறைகள்

உ. வளையப் பந்தாட்டத்தின் விதிமுறைகள்

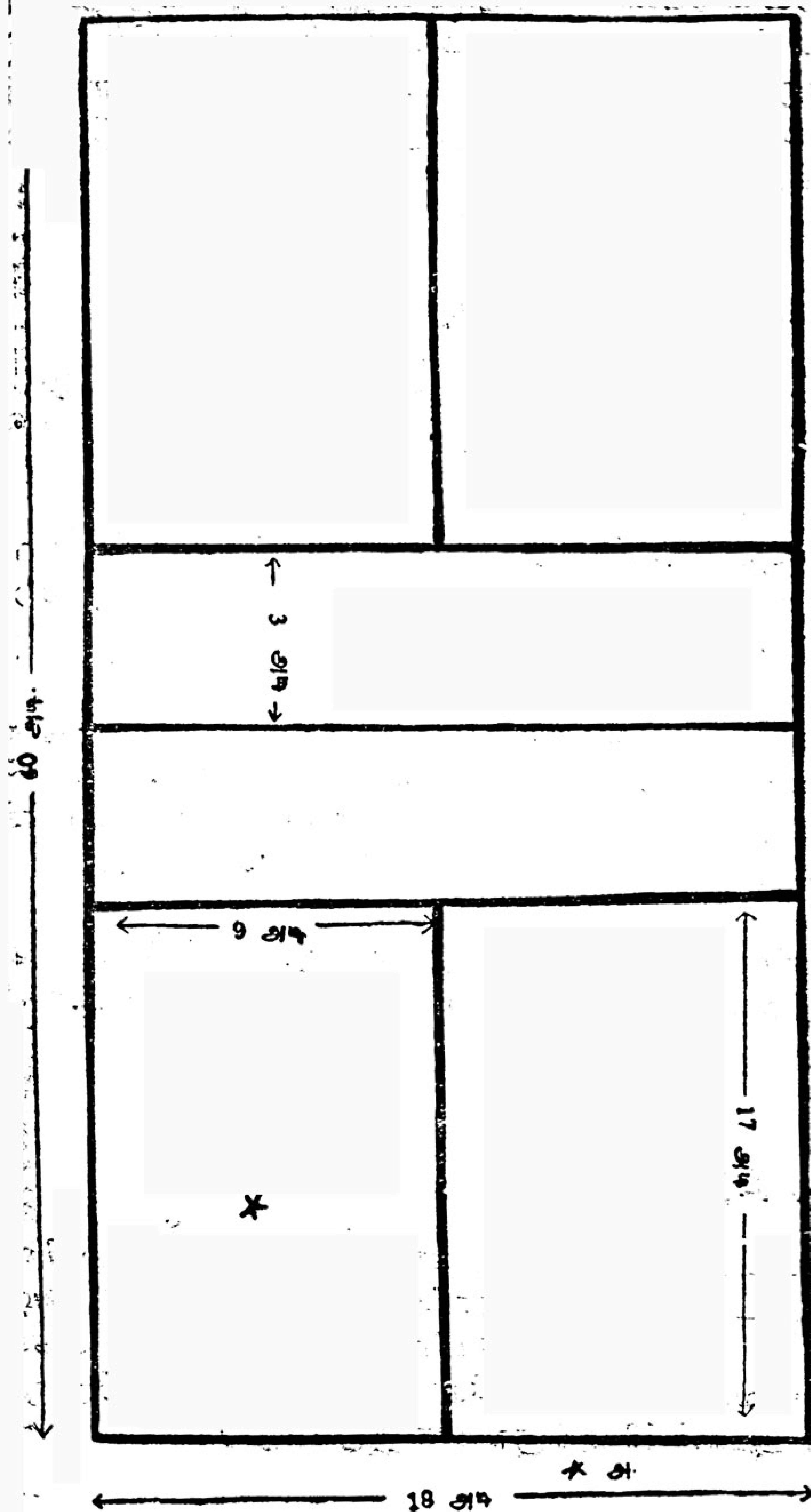
1. ஆடுகளமும் வளையமும்

ஆடுகளத்தின் அளவுகள்: (மீட்டரில் கொடுக்கப்பட்டிருக்கிறது.)

பக்கக் கோடுகள் நீளம்	40'	=	12·2 மீட்டர்
கடைக் கோடுகள் நீளம்	18'	=	5·5 மீட்டர்
ஆடுகளப் பகுதி	9'	=	2·7 மீட்டர்
ஆடுகள நீளப் பகுதி	17'	=	5·2 மீட்டர்
பொதுத் தரை (ஒருபுறம்)	3'	=	0·9 மீட்டர்
(இருபுறம்)	6'	=	1·8 மீட்டர்
வலையின் உயரம்	6'	=	1·8 மீட்டர்

குறிப்பு: வளையப் பந்தாட்டத்தில் அவ்வப்போது மாறிய புதிய விதிகளை முழுமையாகக் கீழே கொடுத்திருக்கிறோம்.

வளையப்பந்தாட்ட ஆடுகளம்



புதிய விதிகளைக் காணும்போது, பழைய விதிமுறைகள் எவை என்பதை, அதன் அருகாமையில் அடைப்பில் தொகுத்துத் தருகிறோம். புதியன பழையன எவை என்பதில் குழப்பம் ஏற்படாமல் இருக்கும் பொருட்டே, இவ்வாறு தந்திருக்கிறோம்.

ஆடுகளத்தின் அமைப்பு

ஆடுகளம் : இரட்டையர்கள் அல்லது 4 ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகின்ற ஆட்டத்திற்குரிய ஆடுகளத்தின் அளவு 40' × 18' ஆகும் (12·2 மீட்டர் × 5·5 மீட்டர்.)

ஒற்றையர் (Singles) அல்லது இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகின்ற ஆட்டத்திற்குரிய ஆடுகளத்தின் அளவு 40' × 9' ஆகும். (12·2 மீட்டர் × 2·7 மீட்டர்.)

வலையின் ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் **பொதுத்தரை** (Neutral Ground) என ஒதுக்கப்பட்டிருக்கிறது. அதன் ஒரு புற அளவு 3 அடியாகும் (0·9 மீட்டர்). இருபுறமும் சேர்ந்து மொத்தப் பகுதியானது 6 அடியாகும். (1·8 மீட்டர்).

பெண்களுக்கான ஒற்றையர் ஆட்டத்திற்குரிய ஆடுகளத்திற்கான அளவு 40' × 18' ஆகும். (12·5 மீட்டர் × 5·5 மீட்டர்.)

ஆட்டத்திற்குரிய வலை

பதனிடப்பட்ட அல்லது தார் பூசப்பெற்ற கயிற்றினால் ஆக்கப்பட்ட வளையப் பந்தாட்ட வலையானது, 18 அடியிலிருந்து 20 அடி நீளத்திற்கு மிகாமலும் 27 அங்குல அகலம் உள்ளதாகவும் அமைந்திருக்க வேண்டும். (இதற்கு முன் வலையின் அகலம் 18 அங்குலமாக இருந்தது.)

வலையின் மேலுயரத்தில் வெள்ளை நாடாவை மடித்துத் தைத்து, அதனூடே கயிற்றை நுழைத்து, கம்பங்களின் மேலுச்சியில் நன்ருக இழுத்துக் கட்டிவிட்டிருக்கவேண்டும். அவ்வாறு இழுத்துக் கட்டப்பட்டிருக்கும் வலையின் உயரம் 6 அடியாக (1·8 மீட்டர்) இருக்க வேண்டும்.

வளையத்தின் அளவு

வளையமானது 7 அங்குல விட்டமுள்ள வட்ட அளவும், 1½ அங்குல கனமும் கொண்டு, 7 அவுன்சிலிருந்து 8 அவுன்சுக்குள்ளான எடை உடையதாக அமைந்திருக்க வேண்டும்.

2. விளையாட்டைத் தொடங்கும் முறை

1. நாணயத்தைச் சுண்டிவிட்டு, தலையா பூவா என்று கேட்பதின் மூலம் வெற்றி பெறுகிறவர், தனக்கு ஆடுகளத்தின் பக்கமா, அல்லது வளையம் எறிந்தாடுவதா (Service) என்பதைத் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

2. ஆடுகளப் பகுதியை முதலில் தேர்ந்தெடுக்கும் ஆட்டக்காரரின் அல்லது குழுவின் (தமது பகுதிக்குப் போய் நின்றவுடன்) எதிராட்டக்காரர் அல்லது எதிர்க் குழு, வளையம் எறிந்தாடும் வாய்ப்பை முதலில் பெறுகிறது.

3, முதல் 'முறை ஆட்டத்தில்' (Set) யார் வெற்றி பெற்ருலும்சரி, அடுத்த 'முறை ஆட்டத்தினைத்' தொடங்கும் வாய்ப்பு ஆடுகளப் பகுதியைத் தேர்ந்தெடுத்தவருக்குக் (குழுவிற்கு) கிடைக்க வேண்டும்.

குறிப்பு : முறை ஆட்டத்தைத் தொடங்க, வளையம் எறிந்தாடி வழங்கும் வாய்ப்பானது, ஒவ்வொருவருக்கும் (குழுவிற்கு) மாறி மாறியே (Alternate) வரவேண்டும்.

[இதற்கு முன்பிருந்த விதியில், முதல் 'முறை ஆட்டத்தில்' (Set) வெற்றி பெறுகிற குழுவே, அடுத்த முறை ஆட்டத்திலும் முதலில் வளையம் எறிந்தாடி வழங்குகின்ற (Service) வாய்ப்பைப் பெறுகிறது என்று இருந்தது.]

3. வெற்றி எண்கள் பெறும் முறை (Points)

1. ஒற்றையர் போட்டியாக இருந்தாலும் சரி, இரட்டையர் போட்டி ஆட்டமாக இருந்தாலும் சரி, ஒரு முறை ஆட்டத்தில் (Game) வெற்றி பெற 21 வெற்றி எண்கள் எடுக்க வேண்டும்.

[முந்தைய விதியில் கைப்பந்தாட்டத்தில் உள்ள வெற்றி எண்முறை கடைப்பிடிக்கப்பட்டது. அதில் 15 வெற்றி எண்கள் எடுத்தால் போதும்.]

2. 21 வெற்றி எண்களை எடுப்பதானது, மேசைப் பந்தாட்டத்தில் வெற்றி எண் பெறுவதுபோல எடுக்க வேண்டும்.

மேசைப் பந்தாட்டத்தில் வெற்றி எண் பெறும் ஆட்ட முறையைப் பற்றிய விளக்கம் கீழே தரப்பட்டிருக்கிறது.

கைப் பந்தாட்டத்தில் வெற்றி எண் பெறும் முறையானது, ஒரு குழு முதலில் பந்தை அடித்தாடி வழங்கிய (Service) பிறகு, எதிர்க்குழு அந்தப் பந்தை முறையாக ஆடாது தவறிழைத்தால், அடித்தாடிய குழு 1 வெற்றி எண் பெறும்.

எதிர்க் குழு பந்தை சரியாக அடித்தாடி, பந்தை அடித்தாடி வழங்கிய குழு (Serving Side) தவறிழைத்து விட்டால், பந்தை அடித்தாடும் வாய்ப்பு, எதிர்க் குழுவிற்குப் போய்ச் சேரும்.

ஆகவே, கைப்பந்தாட்டத்தில், ஒரு முறை பந்தை அடித்து எறிந்து வழங்கி அதில் எதிர்க்குழு பந்தை ஆடாது தோற்ருல்தான், ஒரு வெற்றி எண் பந்தை அடித்தாடிய குழுவிற்குக் கிடைக்கும், இல்லேயேல், பந்தை அடித்தாடும் வாய்ப்பு மாறிமாறியே வரும்.

ஆனுல், மேசைப் பந்தாட்ட ஆட்ட முறையில் அப்படி அல்ல. உதாரணமாக, ராமனும் முருகனும் ஒற்றையர் ஆட்டத்தில் எதிரெதிராக நின்று ஆடுகிருர்கள் என்று வைத்துக்கொள்வோம்.

இப்பொழுது ராமன் சர்வீஸ் போடுகிருன். முருகன் அதை எடுத்தாட வேண்டும். எடுத்தாடுகிற முருகன், பந்தை முறையாக எதிர்ப் பகுதிக்கு அனுப்பாமல் தவறு செய்துவிட்டால், அதற்குரிய 1 வெற்றி எண் ராமனுக்குக் கிடைக்கும்.

அதே பந்தை ராமன் எடுத்தாடத் தவறிவிட்டால், 1 வெற்றி எண் முருகனுக்குக் கிடைக்கும். இதில் என்ன விசேஷம் என்ருல், தவறிழைப்பவருக்கு எதிராட்டக்காரர் ஒரு வெற்றி எண்ணேப் பெற்றுவிடுகிருர், ஆக, 1 முறை சர்வீஸ் போட்டால், யாராவது ஒரு ஆட்டக்காரருக்கு வெற்றி எண் கட்டாயம் கிடைத்துவிடும்.

மேசைப் பந்தாட்டத்தில் ஒரு ஆட்டக்காரர் தொடர்ந்தாற்போல் 5 முறை (பந்தை அடித்தெறிதல்) சர்வீஸ் போடுவார். அப்படியாக சர்வீஸ் போடும் வாய்ப்பு, 5, 10, 15, 20 என்கிற போது மாறி மாறி வரும். அதாவது இரண்டு பேர்களின் வெற்றி எண்களேக் கூட்டிஞல் ஐந்திலோ, பத்திலோ, பதினேந்திலோ, இருபதிலோ அல்லது இருபத்தி ஐந்திலோ, முப்பதிலோ, முப்பத்திஐந்திலோ, அல்லது நாற்பதிலோ முடியும். அப்பொழுது சர்வீஸ் போடும் வாய்ப்பை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும்.

20வது வெற்றி எண்ணை முதலில் வென்று 21வது வெற்றி எண்ணைப் பெறுகிற ஒரு ஆட்டக்காரர் அல்லது ஒரு குழு, வெற்றிபெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

இரண்டு குழுவினரும் 20வது வெற்றி எண்களில் சமமாக இருந்தால், முதல் இரண்டு வெற்றி எண்களை எதிர்க் குழுவைவிட முதலில் பெறுகிற குழுவே வெற்றி பெற்ற தென்று அறிவிக்கப்படும்.

20 வெற்றி எண்களுக்கு முன்னால், ஒற்றையர் ஆட்டத்தில் தொடர்ந்தாற்போல் 5 தடவை சர்வீஸ் போட்டு ஆடவேண்டும் என்று முன்னர் கூறிய விதிமுறையை நீங்கள் படித்தீர்கள். 20வது வெற்றி எண்ணில், இருவரும் சமமாக இருக்கும்போது, ஒரே ஒருமுறை தான் ஒருவர் சர்வீஸ் போடவேண்டும். ஒருவர் மாற்றி ஒருவர் (Alternate Service) ஒரு முறை சர்வீஸ் போட்டு ஆடும்போது இரண்டு வெற்றி எண்களையும் தொடர்ந்தாற்போல் அடைபவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

அதாவது, ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் வெற்றிபேற, ஒருவர் 20 வெற்றி எண்களுக்குமேல், 2 வெற்றி எண்களை அதிகமாகப் பெற்றிருக்க வேண்டும்.

இனி இரட்டையர் ஆட்டம் ஆடுகிற முறையினைக் கவனிப்போம்.

ஒருகுழுவின் ஆட்டக்காரர்கள் இருவருக்கும் 1, 2 என்ற ஆட்ட எண்களையும், எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர் களுக்கு 3,4 என்ற ஆட்ட எண்களையும் கொடுத்திருப்பதாகக் கொள்வோம்.

1ம் எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரர் முதலில் சர்வீஸ் போடுகிறார். எதிர்க்குழுவில் வலது கைப்புறத்தில் 3ம் எண்ணும் 1க்கு நேராக 4ம் எண்ணும் இருக்கிறதாகவும்

கொள்வோம். அதாவது சர்வீசைப் போடும்போது எதிர்க் குழுவின் மூலை விட்டமாகத் (Diagonal) தான் போட வேண்டும்.

ஆகவே, 1ம் எண் ஆட்டக்காரர் போடும் சர்வீசை 3ம் எண் எதிராட்டக்காரர் எடுத்தாடவேண்டும். அவர் எடுத்தாடிய பந்தை 2ம் எண் ஆட்டக்காரர் தான் எடுத்தாட வேண்டும். 1ம் எண் ஆட்டக்காரர் எடுத்தாடக் கூடாது. அதுபோலவே 2 ஆடிய பந்தை 4ம் எண் ஆட்டக்காரரே ஆடவேண்டும். 3ம் எண் ஆட்டக்காரர் ஆடக்கூடாது.

அதாவது 1 போடும் பந்தை 3ம், 3 போடும் பந்தை 2ம், 2 ஆடும் பந்தை 4ம், 4 ஆடும் பந்தை 1ம் என்றவாறு தான் மாறி மாறி ஆடவேண்டும்.

மேசைப் பரப்பில் பந்து எங்கு போய் விழுந்தாலும், அந்த ஆட்டமுறை உள்ளவர்தான் ஓடி எடுத்தாட வேண்டுமே ஒழிய, அடுத்தவர் ஆடி விட முடியாது. இதையே ஒருவர் மாற்றி ஒருவர் (Alternate Receiving) என்று கூறுகின்றார்கள்.

வளையப் பந்தாட்டத்தில் இரட்டையர் ஆடும் ஆட்ட முறையும் மேலே கூறிய மேசைப்பந்தாட்ட ஆட்டமுறை போல்தான். வெற்றி எண் பெறுவதும் ஒற்றையர் ஆட்டத்தில் கூறியதுபோல்தான்.

இருவரும் 20ம் வெற்றி எண்களில் சமமாகப் போனால் அதற்குப் பிறகு ஆளுக்கு ஒரு முறைதான் சர்வீஸ் போடும் வாய்ப்பு வரும். (இப்போழுது தொடர்ந்தாற்போல் 5 முறை போடும் வாய்ப்பு இல்லை).

அதே சர்வீஸ் மாற்றுமுறை (Rotation order) தான் தொடர்ந்து வரும்.

ஒரு 'முறை ஆட்டத்தை' 20 நிமிடங்களில் முடித்து விடவேண்டும்.

ஒவ்வொரு வெற்றி எண்ணுக்கும் இரு குழுவினரும் 13 முறைதான் மாறி மாறி (Rallies) எறிந்து கொள்ளலாம்.

13 எறிக்குள் வளையம் எறிந்தவர் வெற்றி பெறு விட்டால், அந்த வெற்றி எண் எதிராளிக்குப் போய்ச் சேரும்.

4. வளையம் எறியும் முறை (Service)

1. வளையம் எறிகிற (Service) ஆட்டக்காரர் விரும்பினால், ஓடி வந்து எறியும் முறையை மேற்கொள்ள லாம். அவ்வாறு ஓடிவந்து எறியும்போது, கையை விட்டு வளையம் நீங்குகிற நேரத்தில், ஆடுகளத்தின் கடைக் கோட்டின் (Back line) பின்புறமாகத்தான் நின்றிருக்க வேண்டும்.

2 வளையம் எறிந்து வழங்கும்போது, கடைக் கோட்டை மிதித்தவாறு எறிவது தவறாகும் (Fault).

3. வளையம் எறியும் போது, வலையைத் தொட்டுக் கொண்டு சென்றால் அது தவறாகும்.

(ஆடுகின்ற நேரத்தில் வலையைத் தொட்டுக்கொண்டு மறு பக்கத்திற்குச் செல்லும் வளையம் சரியான முறைப்படி செல்வதாகும்.

4. சுற்றிவிட்டு வளையம் எறியும் முறை (wobbling) தவறாகும்.

(ஆட்டநேரத்திலும் சரி, வளையம் எறியும்போதும் சரி சுற்றிவிட்டு வளையம் அனுப்பு முறை தவிர்க்கப் பட்டிருக் கிறது. அது தவறாகும்.)

5. வளையத்தை எறிந்து வழங்கும்போது, கையை விட்டு நீங்குகிறநேரத்தில், குறைந்தது 6 அங்குல உயரமாவது மேலெழுந்த போக்குள்ளதாக (upward Tendency) போகுமாறு எறிய வேண்டும்.

6. படுக்கை வசமாகப் போவது போல (Flat) வளையத்தைத் தட்டையாக எறியும்முறை அனுமதிக்கப்படவில்லை. அவ்வாறு எறிந்து வழங்கினால், அது தவறாகும்.

7. பின்புறமாய் கையை கொண்டு சென்று, (Backward service) சிறு நொடி கூட தாமதப் படுத்தாமல், மேலெழுந்த போக்குடன் போவது போல வளையம் எறிந்து வழங்கும் முறை சரியானதாகும். அது அனுமதிக்கப்பட்டதாகும்.

8. எப்பொழுதும் எதிர் ஆடுகளத்தின் குறுக்குப் பக்கமாகத்(Cross Court)தான் வளையத்தை எறிந்து வழங்க வேண்டும். முதல் முறை வலப்புறத்திலிருந்து கடைக் கோட்டின் பின்னால் நின்று குறுக்குப் பக்கம் உள்ளவர்க்கு எறிவது போலவே, இடப்புறத்திலிருந்து (Left court) எதிர்ப் பகுதியின் குறுக்கே இருப்பவர்க்கு எறிந்து வழங்க வேண்டும்.

9. எதிராட்டக்காரர் ஆடுவதற்குத் தயாராக இருக்கும் வரை, எறிந்து வழங்கும் ஆட்டக்காரர் வளையத்தை எறியக் கூடாது.

விளையாடும் முறைகள்

1. வளையத்தை ஒரு கையால் தான் பிடிக்க வேண்டும். அதற்கு ஏதாவது ஒரு கையை (வசதியைப் போல) பயன் படுத்திக் கொள்ளலாம்.

2. இரண்டு கைகளாலும் வளையத்தைப் பிடிக்க அனுமதி இல்லை. அது தவறாகும் (Fault).

3. ஆட்ட நேரத்தில், வளையத்தைப் பிடிக்கும் போது, ாது உடலின்மேல் படும்படியாகப் பிடித்தாடலாம், ஞல் அதேசமயத்தில் வளையம் தரையைத்தொடக்கூடாது.

4. வளையம் எறிந்து வழங்கும்போது பிடித்தாடும் நரத்தில் 3வது விதியில் கூறியிருப்பது பொருந்தாது. (No n Receiving A service). அவ்வாறு உடலில் பட்டால், அது தவருகும்.

5. பந்தைப் பிடித்து எறிந்தாடும் போதும் அல்லது வழங்கும் போதும் (Service), வளையம் கையை விட்டு நீங்கும் சமயத்தில் மேலெழுந்தவாறு குறைந்தது 6 அங்குல உய மாவது உயர்ந்து செல்லுமாறு எறியவேண்டும்.

6. அளவுக்கு மீறி, கைகளை உயர்த்தி (Over Hand) வளையம் வழங்கி விளையாடுவது தவருன ஆட்ட முறை யாகும். அவ்வாறு ஆடினுல், வெற்றி எண்ணை இழக்க நேரிடும்.

வளையம் விழுந்த இடமே!

7. வளையத்தை எறிந்தாடும்போது. எந்தச் சூழ் நிலை யிலும், வலையைக் கடந்து (மறுபுறம்) கை செல்வதுபே ஆடக்கூடாது. ஆடினுல், அது தவருகும்.

8. வளையத்தைப் பிடித்த அதே கையினுல்தான் ட பக்கத்திற்கு எறிய வேண்டும்.

9. கையை அதிகமாக உயர்த்தி வளையம் எறிந்து வழங்கும் போதும் சரி, பிடித்தாடும் போதும் சரி, எறியக் கூடாது.

10. வளையத்தைக் கையிலே தங்கவிடாமல், உடனடி யாகத் திருப்பி அனுப்பிவிட வேண்டும். வளையத்தைப்

பிடித்து வைத்துக் கொண்டிருப்பது 'ஏமாற்றுதல்' (Baulking) என்று கொள்ளப்படும். அது தவறாகும்.

11. எந்த இடத்திலிருந்து ஒரு ஆட்டக்காரர் வளையத்தைப் பிடித்தாரோ, ஏறக்குறைய அதே இடத்திலிருந்துதான் வளையத்தை மறு பக்கத்திற்கு அனுப்பவேண்டும்.

ஆடுகளத்தின் நடுவிலிருந்து வளையத்தைப் பிடித்து வலைவரைக்கும் நடந்து சென்று, வலைக்கு மறுபுறம் வளையத்தைத் தூக்கிப் போட்டு ஆடும் ஆட்டம் அனுமதிக்கப்படவில்லை. அது தவறாகும்.

12. எறிவது போல் போக்குக் காட்டி பாசாங்கு செய்துவிட்டு, எறியாமல், பிறகு எறியும் 'ஏமாற்று ஆட்டம்' (Baulking) எந்த விதத்திலும் ஏற்றுக்கொள்ளப்படாததாகும். அவ்வாறு ஆடினாலும் அது தவறாகும்.

13. எந்த ஆட்டக்காரரும் பொதுத் தரையுள் (Neutral Ground) நிற்கக்கூடாது. வலையைத் தாண்டிச் சென்ற வளையம், பொதுத் தரையுள் விழுந்தாலும் தவறுதான். அவ்வாறு எறிபவர் வெற்றி எண்ணை இழப்பார்.

14. வலையைத் தொடுவதும் அல்லது நடுக் கோட்டைத் தொடுவதும் தவிர்க்கப்பட்டிருக்கிறது. இதை மீறினால் தவறாகும்.

15. ஆட்ட நேரத்தில் கையால் வலையைத் தொடுவதும் அல்லது வலைக்கு மறுபுறம் கையைக் கொண்டு போவதும் தவறாகும்.

16. முதன்முதலாகத் தரையில் வளையம் விழுந்த இடமே வளையம் தொட்ட இடமாகும். எந்த இடத்தில் வளையம் போய் கிடக்கிறது என்பதை பார்க்கவே கூடாது.

17. எல்லைக் கோட்டைத் தொட்டுவிட்ட வளையம், எங்கு சென்று விழுந்து கிடந்தாலும் கவலையில்லை. அது ஆடுகளத்தினுள் விழுந்ததென்றே கருதப்படும்.

மறுமுறை வளையம் எறியும் வாய்ப்பு (Re service)

1, வளையம் எறிந்தாடும் போது (Serviee) வலையைத் தொட்டால் அது தவறுனதாகும் (Fault).

(வளையம் எறிந்தாடும்போது வலையைத் தொட்டுவிட்டு, மறுபுறம் கடந்து சென்று சரியான பகுதிக்குள் விழவேண்டிய பகுதிக்குள் விழுந்திருந்தால், அது சரியானது என்று கூறி முன்பு மீண்டும் ஒரு முறை எறிந்து வழங்க, அனுமதி இருந்தது. ஆனுல் அந்த விதி மாறி, வலையைத் தொட்டாலே தவறு என்று புது விதி நிர்ணயிக்கப்பட்டிருக்கிறது.)

2. வளையம் எறிகின்ற நேரத்தில், அடுத்த ஆடுகளத்திலிருந்து ஒரு ஆட்டக்காரர் வந்துவிட்டாலும் சரி, அல்லது எறிந்தாடிய வளையம், அடுத்த ஆடுகளத்திலிருந்து இந்தப் பக்கம் வந்தாலும் சரி, அல்லது எதிர்பாராத, அதிர்ச்சிதரக்கூடிய கூச்சல்கிளம்பி ஆட்டக்காரர்களை நிலைகுலையச் செய்கின்ற சூழ்நிலை இருந்தாலும் சரி, அது கட்டுக்கடங்காத நிலைமை என்று கணக்கிடப்பட்டு, மீண்டும் ஒரு முறை வளையம் எறிந்து வழங்கும் வாய்ப்பு அளிக்கப்படும்.

அந்த முடிவெடுக்கும் உரிமையும் நடுவருக்கே விடப்பட்டிருக்கிறது.

3. ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும்பொழுது, வளையம் ஒடிந்துவிட்டால் மீண்டும் ஒரு முறை வளையம் எறிந்து வழங்கி ஆட்டம் தொடர வாய்ப்புண்டு. எந்த வெற்றி எண்ணுக்காக, வளையம் எறியப்பட்டதோ, அந்த வெற்றி எண்ணிலிருந்தே ஆட்டம் தொடரும்.

மேற்கூறிய விதிமுறைகளைப் பின்பற்றி விளையாடும் வீரர்களுக்கு, அவ்வப்போது ஐயப்பாடுகள் ஏற்படுவது இயற்கையே. ஆகவே, விளையாட்டு வீரர்களுக்கு என்று சில விளக்கங்களை அடுத்த பகுதியில் விளக்கமாகத் தந்திருக்கிறோம்.

விளையாடுகின்ற நேரத்தில் உணர்ச்சி வசப்படும் போதும். உற்சாகம் மேலிடும் போதும், தம்மையறியாமலே விதிகளை மீறிவிட நேர்வதும் உண்டு.

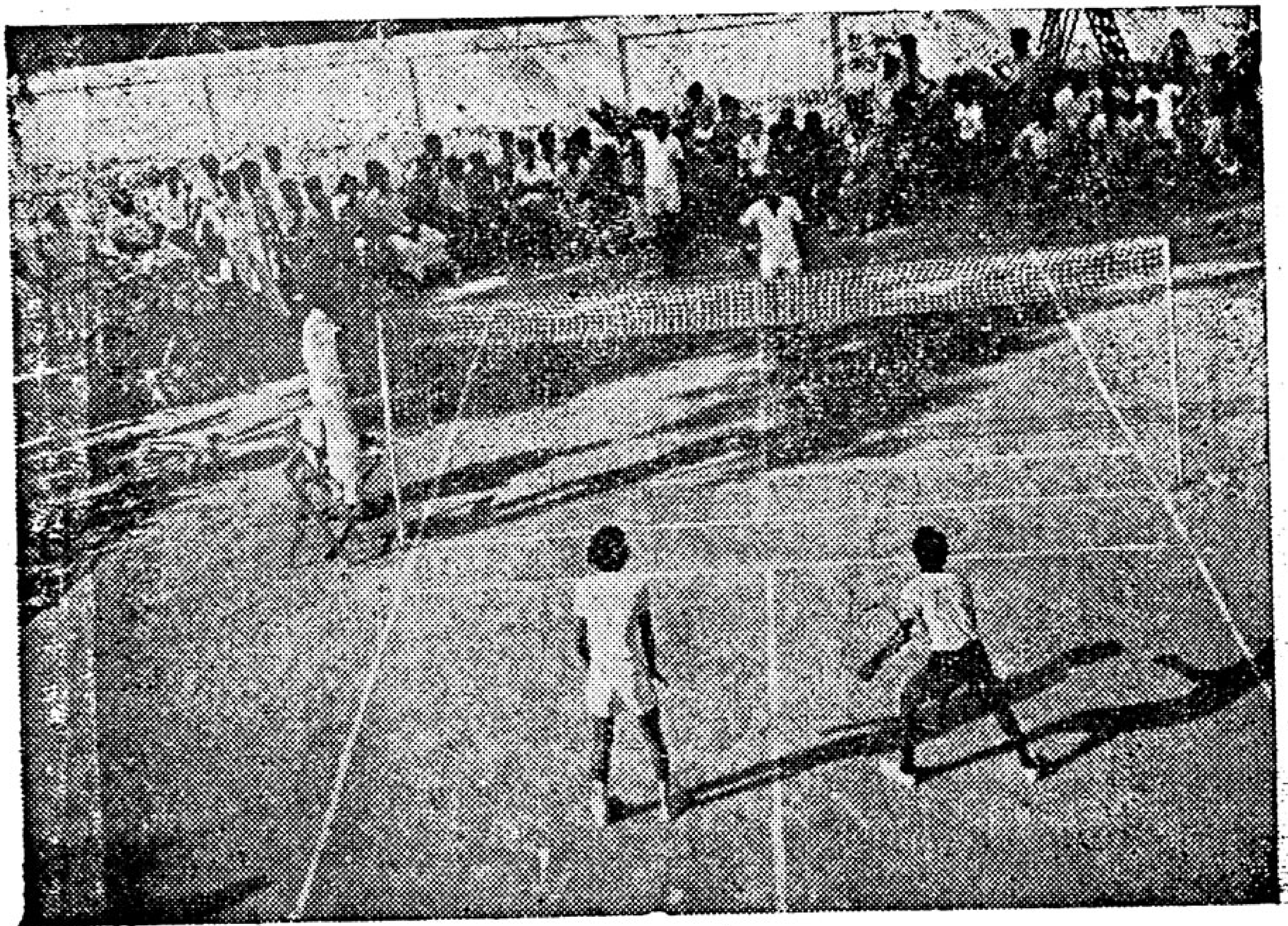
அப்பொழுது நடுவர் கண்காணித்துக் கொண்டிருந்து, தவறுக்காக தண்டித்து, ஆட்டத்தை செம்மையுற நடத்திச் செல்லும் பொறுப்பினை ஏற்றிருக்கிறார்.

தவறுகள் பொதுவாகவே, வேண்டுமென்றே செய்யப் படுவதும் உண்டு. ஆனால், அறியாமல் நிகழ்வதே அதிகமாக இருக்கும்.

ஆகவே, ஆட்டக்காரர்கள் தவறுகளைப் புரிந்து கொண்டு, தவிர்த்துக் கொள்ள உதவியாக குறிப்புக்கள் கொடுக்கப் பட்டிருக்கின்றன, படித்து பழகி, பயன் பெற வேண்டுவது சிறந்தோர்க்கு அழகாகும்.

விளையாட்டு வீரர்களுக்கு மட்டுமல்ல, நடுவராகப் பணி யாற்றுபவர்களுக்கும் தவறு பற்றிய விளக்கங்கள் நிச்சய மாகத் தேவைப்படும். இத்துடன் நடுவர்கள் ஆட்டத்தைக் கண் காணிக்கும்போது தவறினைச் சுட்டிக்காட்ட என்னென்ன சைகை முறைகள் உண்டு என்பதையும் விவரித் திருக்கிறோம்,

விளையாட்டு வீரர்களுக்கு விதிமுறை விளக்கங்கள்



விளக்கங்களுக்குள்ளே.!

---

1. ஆட்டத்தில் நிகழும் சில தவறுகள்
2. சில முக்கியக் குறிப்புக்கள்

3. விளையாட்டு வீரர்களுக்கு விதிமுறை விளக்கங்கள்

1. ஆட்டத்தில் நிகழும் சில தவறுகள்

விதிகளைப் பின்பற்றியே தான் நாம் விளையாடுகிறோம். விளையாட்டின்போது ஏற்பட்டு விடுகிற போட்டியின் காரணமாக உற்சாகம் அதிகமாகின்றது என்றால், உணர்ச்சி வசப்படுவதும் அளவுக்கு அதிகமாகப் போய்விடுகின்றதும் உண்டு.

அவ்வாறு ஆடும்போது, பலர் விதிகளிலிருந்து விலகி ஆடுவதும் உண்டு. வேண்டுமென்றே சிலர், எவ்வாறேனும் வெற்றி பெற்று விடுவது என்று மனதில் உறுதிகொண்டு விதிகளுக்குள்ளே வளைவை ஏற்படுத்திக் கொள்வதும் உண்டு. உள்ள உரிமைக்கு மேலே மாறுபட்டு ஆடுவதில் திறமையுள்ளவர்களாகத் தங்களை தந்திரசாலிகளாக வளர்த்துக்கொண்டிருப்பவர்களும் உண்டு.

அத்தகைய தவறான முறைகள், வெற்றி எண்கள் பெறும் வழிவகையினை தடுத்து விடும். பெயரைக் கெடுத்து

விடும் என்பதால், அவற்றைத் தெரிந்துகொள்வதும், தவருன முறைகளைத் தவிர்த்துக்கொள்வதும் அறிவான செயலாகும். அதுவே அழகான ஆட்டத்தையும் ஆனந்தமயமான சூழ்நிலையையும் தோற்றுவிக்கும் என்ற நம்பிக்கையுடன் உங்களுக்குக் கொடுத்திருக்கிறோம்.

விளையாடும்போது ஏற்படும் விதி மீறல்களைப் பற்றி முதலில் தெரிந்து கொள்வோம்.

நடத்தல் (walking)

வளையத்தைப் பிடித்த பிறகு, (உடனே எறிந்து விடாமல்) இரண்டு மூன்று காலடிகள் (steps) வைத்து, வளையத்தை எறிவதற்கே, நடத்தல் என்று குற்றம் சாட்டப்படும்.

குறிப்பு : வளையத்தைப் பிடித்த இடத்திலிருந்தே எறிய வேண்டும் என்பதுதான் சரியான விதிமுறையோடு கூடிய ஆட்டமாகும்.

சுற்றிவிடல் (Wobbling)

வளையத்தை எறிந்து வழங்கும்போதும் சரி, அல்லது ஆட்ட நேரத்தில் வளையத்தைப் பிடித்து எறியும்போதும் சரி, வளையத்தைப் பக்கவாட்டிலோ (Laterally or Longitudinally) சுற்றிச் சுழல விட்டு அனுப்பும் முறையே 'சுற்றி விடல்' என்று கருதப்படுகிறது.

குறிப்பு : ஆட்டத்தில் எந்த சமயத்திலும் சுற்றிவிட்டு வளையம் அனுப்பும் முறை தவருனது என்பது விதி முறையாகும்.

ஏமாற்றுதல் (Baulking)

பிடித்த வளையத்தைக் கையிலிருந்து உடனே (தொடர்ந்து) எறியாமல், எறியும் தருணத்தில் சற்று நிறுத்தி, தாமதமாக மறுதிசை பார்த்து எறியும் தன்மைக்கே ஏமாற்றுதல் என்று பெயர்.

கையுயர்த்தி எறிதல் (Over Hand)

எறியப்படுகின்ற வளையமானது ஆட்டக்காரரின் கையை விட்டு நீங்குகிற நேரத்தில், எறியும் கையின் முழங்கையானது அதே கையின் தோள் அளவுக்கு (சமமாக இராமல்) மேலுயர்ந்து போய் விடுவதையே கையுயர்த்தி எறிதல் என்கிறார்கள்.

அவ்வாறு எறியப்படும் வளையமும் எறியப்படுகின்ற நேரத்தில் 6 அங்குல உயரமாவது மேல் நோக்கிச் செல்வது போன்ற தன்மையில் தான் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

முன்புறமாக வைத்து (Fore Hand) எறிந்தாலும் சரி, அல்லது பின்புறமாகக் கை வந்து எறிந்தாலும் சரி (Back Hand) '**கையுயர்த்தி எறிதல்**' எனும் தவறுக்கு ஆளாக நேரிடும். இந்த விதி கடுமையாகவே பின்பற்றி கண் காணிக்கப்படும்.

தூக்கி வீசுதல் (Throwing)

முறையோடு வளையத்தை எறிந்தாடாமல், விதிகளுககுப புறம்பாக, எதிர்க்குழு பகுதிக்கு வளையத்தை தூக்கி வீசுவதையே எறிதல் என்று அழைக்கின்றனர்.

காலம் தாழ்த்தல் (Delay):

வளையத்தைப் பிடித்தவுடன் எறியாமல், சிறிது நேரம் காமதித்து (ஒரு முயற்சியை எண்ணி நிதானித்து) பிறகு

எறிவதையே தாமதித்தல் என்கிறோம். வளையத்தை எறியும் கையின் வேகம் தடைபடாமல் தொடர்ந்து சென்றால், அது தான் சரியான எறி முறையாகும்.

2 விநாடிகளுக்குமேல் கையில் வளையத்தைப் பிடித்திருந்தால், அது காலந்தாழ்த்தியது என்று கணக்கிடப்படும்.

குலுக்குதல் (Shaking)

வளையத்தை எறியும்போது, வளையத்தை அதிர்வூட்டி ஆட்டி அசைத்து அனுப்புவதையே குலுக்குதல் என்று கூறுகின்றார்கள். வளையம் அதிராமல், குலுங்காமல் மறு பகுதிக்குச் செல்ல வேண்டும்.

தள்ளுதல் (Pushing)

கையிலிருந்து வளையத்தை எறிவதற்காக விடுவிக்கும் போது, வளையத்தை சுண்டிவிட்டு (Jerk) செலுத்துவதையே (Shove) தள்ளுதல் என்று கூறுகின்றார்கள்.

ஏந்துதல் (Carrying)

தலைக்கு மேலே (உயரத்திலிருந்து) வரும் வளையத்தை அல்லது தலைக்குப் பின்புறத்திலே வரும் வளையத்தைப் பிடித்து, அங்கிருந்து அப்படியே பின்புறமாகக் கையை சுழற்றிக் (அரைவட்ட வடிவம்போல) கொண்டு வந்து, பிறகு எறிவதையே ஏந்துதல் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

தலைக்கு மேலிருந்து கொண்டு வந்து, பிறகு எறியும் அமைப்புக்குத் தயார் செய்து கொள்கின்ற காலம் வரை

கையுடன் வளையம் செல்வதால் தான், அதை ஏந்திச் செல்லல் என்ற தவறுக்கு ஆளாக்கி விடுகிறது.

மெய்மேல் படுதல் (Body Touch)

பிடித்த வளையத்தை எறிகின்ற நேரத்தில், வளையமானது உடலின் ஏதாவது ஒரு பகுதியில் பட்டு விட்டாலும், அது 'மெய்மேல் படுதல்' எனும் தவறுக்குட்பட்டதாகும்.

குதித்தல் (Jumping)

வளையத்தை கையிலிருந்து எறியும் தருணத்தில், இரண்டு கால்களும் தரைக்கு மேலே தாவியவாறு எறிவதையே குதித்தல் என்கிறார்கள். அது தவறாகும்.

வளையத்தை எறியும் போது, ஏதாவது ஒரு காலில் தரைமீது நிற்கவேண்டும். அதாவது கால்களில் ஒன்றாவது தரையைத் தொட்டுக் கொண்டிருப்பதுபோல் இருந்துதான் ஆடவேண்டும்.

அழுத்துதல் (Pressing)

பொதுவாக வலையோரமாக நின்று ஆடும்போதுதான் அழுத்துதல் என்ற தவறு நேரும்.

வளையம் எறிகின்ற நேரத்தில், கையும் தொடர்ந்து வரும் (Follow on). அவ்வாறு வராமல் அந்த செயல்முறை தடைசெய்யப்பட்டு, அதே நேரத்தில் மேல் நோக்கி வளையம் உயர்த்தப்படாமல், வேகமாகக் கீழ் நோக்கி எறியக் படுவதையே 'அழுத்துதல்' என்கிறார்கள்.

காலடி வைத்தல் (Stepping)

வளையம் எறியும் நேரத்தில் ஒரு காலடி (step) வைத்து எறியக்கூடாது. அது தவறாகும்.

பிசைதல் (Squeezing)

வருகிற வளையத்தைப் பிடிக்க முயலும்போது, வளையத்தின் விளிம்புகள் (Sides of the kolt) ஒன்றையொன்று தொடுவதுபோல பிடித்தல் அல்லது உள்ளங்கைகளுக்கிடையே வளையம் நசுக்கப்படுவதுபோல் பிடித்தல் ஆகியவை வளையத்தைப் பிசைதல் என்று கருதப்படும்.

ஆகவே, வருகிற வளையத்தை இயல்பாகப் பிடிபபது போல்தான் பிடித்தாட வேண்டும்.

2. சில முக்கியக் குறிப்புக்கள்

வளையம் பிடித்தாடும்போது ஏற்படக்கூடிய தவறுகளை மேலே விளக்கமாகக் குறித்துக் காட்டியிருப்பதை, ஆட்டக்காரர்கள் உணர்ந்து, அவற்றை ஆட்டத்தில் தவிர்த்து ஆட வேண்டும்.

இனி, ஆடும்போது மேலும் கவனத்தில் கொள்கின்ற சில குறிப்புக்களைக் காண்போம்.

1. வளையம் எறிந்தாடினாலும் (Service) அல்லது பிடித்து விளையாடினாலும், வளையத்தை சரியாக ஆடாதவர் தவறுக்குள்ளாகிறார். அதனால் தவறிழைப்பவருக்கு எதிராட்டக்காரர் ஒரு வெற்றி எண்ணைப் பெற்றுவிடுகிறார். ஆகவே, முடிந்தவரை, தான் தவறிழைக்காமல் ஆட முயல வேண்டும்.

2. தான் தவறிழைக்காமல் ஆட முயல்வது மட்டும் போதாது. முயன்றவரை, எதிராட்டக்காரரை வளையத்தை சரியாக ஆடவிடாமல் அல்லது தவறுக்குள்ளாக்குவது போல் ஆடவேண்டும். அதுதான், இந்த ஆட்டத்தில் சிறந்த ஆட்ட முறையாகும்.

3. வளையம் வேகமாக வரும்போது, உடனே அதைப் பிடித்துவிட முயலக்கூடாது. கிரிக்கெட் ஆட்டக்காரர் வேகமாக வரும் பந்தை எளிதாக ஏந்திப் பிடிப்பதற்காகக் கையாளும் முறைபோல, தளர்ச்சியுற்ற வேகம் கொண்டதாக தங்கள் கைக்கு வளையத்தை வரவிட வேண்டும். அது தான், இலாவகமாக வளையத்தைப் பிடிக்கும் முறையாகும்

4. வளையத்தை எறிவதிலும் சரி, அல்லது எறிந்து வழங்குவதிலும் சரி, கையை உயரே வைத்து, கையுயர்த்தி எறிகின்ற (Over hand) முறையை, எந்த விதத்திலும் எந்த உருவத்திலும் பயன்படுத்தக் கூடாது.

5. வலையை ஒட்டியவாறு இருந்து, வரும் வளையத்தைப் பிடித்து அனுப்ப முயற்சி செய்யும்பொழுது, கையை உயரே தூக்கி எறியக்கூடிய உணர்வினால் உந்தப்படுவது இயற்கை தான். அதை கட்டாயமாகத் தவிர்த்து ஆடுவதுதான் கெட்டிக்காரத்தனமாகும். அதற்குரிய தேவையான ஆட்டப் பயிற்சிகளைப் பயின்று, அதை தவிர்த்துவிட வேண்டும்.

6. குறைந்தது 6 அங்குலமாவது உயர்ந்த அளவு உயரே வளையம் செல்வதுபோல்தான் வளையத்தை எறிந்து வழங்குவது அல்லது விளையாடுவது இருக்க வேண்டும்.

7. வளையத்தை எடுத்தாடுவது உயரத்திலிருந்தாலும் சரி, அல்லது தாழ்நிலையில் கீழாக இருந்தாலும் சரி, எறிந்து விளையாடும்போது 6 அங்குலம் உயர்ந்து செல்வது போன்ற (Position) (எறிந்திடும் தன்மையில்) கவனம் செலுத்தியே ஆடவேண்டும்.

8. ஏமாற்றி ஆடுதல் அல்லது எறிவதாகப் பாவனை செய்தல் அல்லது சற்று தயங்கி தாமதப்படுத்தி வளையத்தை ஆடுவதுபோன்ற ஆட்டமுறைகள் அனுமதிக்கப்படுவதில்லை. அவ்வாறு செய்யும்போது உங்கள் எதிராட்டக்காரருக்கு ஒரு வெற்றி எண் (Point) கிடைக்கிறது, அதே சமயத்தில்

உங்கள் வெற்றி எண் பட்டியலில், உங்கள் எதிராட்டக் காரரைவிட 1 வெற்றி எண் குறைந்து போகின்றீர்கள் என்பதையும் கருத்தில் கொள்ள வேண்டும்.

9. நீங்கள் எந்த இடத்தில் நின்று, எந்த நிலையில் வளை யத்தைப் பிடித்தாலும் சரி, அதனைப் பற்றிக் கவலையே இல்லை. ஆனால், வளையத்தைப் பிடித்தவுடனே எதிர்க் குழு பகுதிக்கு திருப்பி அனுப்பிவிட வேண்டும் என்பதுதான் மிக முக்கியமானதாகும். இல்லையேல் தாமதப்படுத்தினீர்கள் என்ற தவறுக்காளாகி விடுகின்றீர்கள்.

10. வலைக்கு இருபுறமும் 3 அடி பரப்பிற்குள்ளே (மொத்தம் இருபுறமும் 6 அடியாகும்) இருப்பது பொதுத் தரையாகும், (Neutral Ground). அந்தப் பொதுத் தரை யில் எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் உங்கள் கால் படக் கூடாது. படாமல் ஆடவேண்டும்.

11. வளையம் விழுந்தவுடன் எங்கு போய் கிடக்கிறது எனபதைப்பற்றி சிந்திக்கக்கூடாது. முதலில் கீழே எந்த இடத்தில் விழுந்தது என்பதைத்தான் பார்க்க வேண்டும். வளையம் இந்தக் கோட்டில் விழுந்தாலும் சரி, அல்லது தொட்டாலும் சரி அது ஆடுகளத்தில் விழுந்ததென்றே கருதப்படும், அதனை ஏற்றுக்கொண்டுதான் ஆடவேண்டும்.

12. நின்றபடி, கையைப் பின்புறமாகக் கொண்டு சென்று, ‘எறிந்து வழங்குவது’ (Service) (அதாவது வலது கால் முன்புறமாக இருக்கும் வண்ணம்) சந்தேகத்திற் கில்லாதபடி சிறப்பான ஒன்றாகும்.

13. ஆடுகளப் பகுதியின் கடைசியில் இருந்துகொண்டு ஆடும்பொழுது, முன்புறமாகவே கையைக் கொண்டுவந்து வளையத்தை எறிந்து ஆடுவது சிறப்பான ஆட்ட முறை யாகும்.

14. ஆடுகளம் முழுவதும் ஓடி ஆடி விளையாடுகின்ற ஆட்டமாக வளையப் பந்தாட்டம் அமைந்திருப்பதால், நல்ல உடல்திறன் (Physical Fitness), உடலுரம் (Strength) நெஞ்சுரம் (Stamina) வேண்டும். அதற்கான உடற்பயிற்சி முறைகளைச் செய்துகொள்ள வேண்டும்.

15. வளையத்தைப் பிடிக்கும்போது, 'பிடித்து விடுவோம்' என்ற நம்பிக்கையுடன் பிடித்தாட வேண்டும். சந்தேகத் தன்மையும், சஞ்சல புத்தியும், பயந்தாங் கொள்ளித்தனமும் இருந்தால்,மனதில் படபடப்புஏற்படும். அதனால் உடல் உறுப்புக்களில் நெகிழ்ச்சித் தன்மை இல்லாத விறைப்பும், பரபரப்பும் (Tension) ஏற்பட்டு, வளையம் பிடிக்கும்போது தவறிட நேரிடும். ஆகவே, நீங்கள் தன்னம்பிக்கை நிறைந்த உணர்வுடனே ஆட வேண்டும்.

வளையப் பந்தாட்டம் ஒரு சிறந்த இன்பகரமான பொழுதுபோக்கு ஆட்டமாகும். பிடித்திடும்போதும் சரி, எறியும்போதும் சரி, ஓர் இனிய உணர்வு உங்கள் நினைவு களுடன் தொடர்ந்து தழுவிச் செல்லும். அத்தகைய இன்பந் தரும் அரிய, எளிய, இனிய ஆட்டத்தை, எந்த வயதிலும் ஆடலாம் என்ற சீர்மிகு பெருமை பெற்றுள்ள வளையப் பந்தாட்டத்தை ஆடி மகிழுங்கள்.

நலம் பயக்கும் நல்ல ஓர் ஆட்டம் என்று நானிலம் புகழ்ந்து ஆடுகின்ற வளையப் பந்தாட்டத்தை, வாருங்கள் விளையாடி மகிழ்வோம். வீரர் பெருமக்களாய் திகழ்வோம்.

நடுவரின் நிலையும்
சைகை முறையும்



நடுவரின் நிலையும் சைகை முறையும்
(HAND SIGNALS)

வீரம் மிகுந்த போட்டியாக நடைபெறுகின்ற ஆட்டத்தில் பாங்குடன் பங்கு பெறும் இரண்டு குழுவினருக்கிடையே நடுநாயகமாக விளங்குகிறார் நடுவர்.

'யார் நமக்கு வேண்டியவர்' என்பதைப் பற்றி நினைக்காமல், 'யார் நல்ல ஆட்டத்திற்கு வேண்டியவர்' என்பதையே நினைக்கும் நேர்மையாளராக அவர் திகழவேண்டும்.

ஆட்டத்தில் கண்ணுங் கருத்துமாக இருந்து கவனித்து, விதிகளைப் பின்பற்றி. விளையாட வழி வகுத்துத் தரும் நடுவர் அவர்கள், ஆட்டத்தின் விதிகளை முழுமையாகக் கற்றுத் தேர்ந்தவராக இருப்பது மிகமிக முக்கியமாகும்.

ஆட்டக்காரர்கள் தவறிழைக்கும்போது, விசில் ஒலி மூலம் ஆட்டத்தை நிறுத்தித் திசைமாற்றும் சமயத்தி என்ன தவறுகளை அந்த ஆட்டக்காரர் செய்தார் என்பதை வாய்வார்த்தைமூலம் நடுவர் விளக்கிச் சொல்லவேண்டியது என்பது அவசியமில்லை. அது நடைமுறையில் செயல்படுத்த முடியாததாகும்.

ஆனால், தவறு என்ன என்பதைத் தெளிவாகச் சுட்டிக் காட்ட, சைகை முறைகள் இருப்பதை நடுவர் தெரிந்து வைத்திருப்பதால், அவர் உடனே சைகை முறையால் ஆட்டக்காரருக்குச் சுட்டிக் காட்டி விடவேண்டும். அப் பொழுதுதான் ஆட்டக்காரர்கள் செய்த தவறினைத் திருத் திக் கொண்டு ஆடமுடியும்.

அத்தகைய சைகை முறைகளை விளக்கமாகக் கொடுத் திருக்கிறோம். நடுவராகப் பணியாற்றுபவர்கள் பயன் பெறவும் பலன் தரவும் கூடிய வாய்ப்பினைப் பெறுவார் களாக!

1. இடைவேளை நேரம் (Time out) : இரண்டு கைகளாலும் T போன்ற வடிவமைப்பு வருவது போல் செய்து காட்டுதல்.

2. கடைக்கோட்டில் கால் வைத்து வளையம் எறியும்போது, அல்லது எல்லைக்கோட்டினைத் தொடும்போது (Dead line) : தனது ஒரு காலை உயர்த்தி அதை ஒரு கையால் தொட்டு எந்தக் கோட்டைக் கடந்தார் என்று சுட்டிக் காட்டுதல்.

3. சுற்றி விடல் (wobbling) : ஒரு கைமேல் மறு கை வருவது போல் சுற்றிச் சுற்றிக் காட்டுதல்.

4. வளையம் எறிந்து வழங்கும்போது சுற்றி விடலும் குலுக்கலும் (Shaking) : உள்ளங்கையால் இருபுறமும் அலைபோல் அசைத்து (Wavy action) காட்டுதல்.

5. கையுயர்த்தி எறிதல் (Over Hand) : ஒரு கையால் இன்னொரு முழங்கையைத் தட்டிக் காட்டுதல்.

6. தள்ளுதல் அல்லது பிசைதல் : ஒரு கையை மேலே உயர்த்தி விரல்களையெல்லாம் மடக்கி மூடிக் காட்டுதல்.

7. ஏந்துதல் (Carrying) : முன்கையால் (Fore Hand) மேல்நோக்கிப் போவது போல உயர்த்திக்காட்டுதல்.

8. காலம் தாழ்த்தல் (Delay) : ஆட்காட்டி விரலையும் நடு விரலையும் மட்டும் உயர்த்தி 2 எண்ணிக்கையைக் காட்டல்.

9. மெய்மேல் படுதல் (Body Touch) எந்த இடத்தில் வளையம் தொட்டதோ அந்தப் பகுதியைத் தன் உடல் மீது தொட்டுக் காட்டுதல்.

10. குதித்தல் (Jumping) : தனது உடலுக்கு முன்னே ஒரு காலை உயர்த்தி பிறகு கீழே கொண்டுவந்து காட்டுதல்.

11. ஆட்டத்தின் முடிவு : கைகளை குறுக்கும் நெடுக்குமாக கொண்டு வந்து காட்டி நிறுத்துதல். (Cross Hands)

கலைச் சொற்கள்

Advantage — சாதகநிலை
Back line — கடைக்கோடு
Baulking — ஏமாற்றுதல்
Body touch — மெய்மேல் படுதல்
Carrying — ஏந்தல்
Catch — பிடி முறை
Court — ஆடுகளம்
Dead Line — நிலைக் கோடு
Delay — காலம் தாழ்த்துதல்
Doubles — இரட்டையர் ஆட்டம்
End line — கடைக்கோடு
Fault — தவறு
Gentleman's Game — பண்பாளர் ஆட்டம்
Handicap Tournament — வாய்ப்பளிக்கும் போட்டி
Hand Signal — சைகை நிலை
Inside — (வளையம்) எறியும் குழு
Longset — தொடர்ந்தாடும் ஆட்ட முறை
Mixed Doubles — இருபாலர் இரட்டையர் ஆட்டம்
Out-Side — (வளையம்) பிடித்தாடும் குழு
Over hand — கையுயர்த்தி எறிதல்

Net — வலை
Neutral Ground — பொதுத் தரை
Partner — பாங்கர்
Player — ஆட்டக்காரர்
Physical Fitness — உடல் திறன்
Point — வெற்றி எண்
Position — நின்றாடும் இடம்
Pushing — தள்ளுதல்
Referee — நடுவர்
Ring — வளையப் பந்து
Runners — (வென்றவரைத்) தொடர்ந்தோ
Service — வளையம் எறிந்தாடல்
Set — முறை ஆட்டம்
Shaking — குலுக்குதல்
Singles — ஒற்றையர் ஆட்டம்
Squeezing — பிசைதல்
Stamina — நெஞ்சுரம்
Stepping — காலடி வைத்தல்
Strength — உடலுரம்
Throwing — வீசுதல்
Winner — (ஆட்டத்தில்) வென்றோர்
Wobbling — சுற்றிவிடல்